CURSE OF MONKEY ISLAND • NBA LIVE 98 • TOTAL ANNIHILATION • FLIGHT SIMULATOR 98 • ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

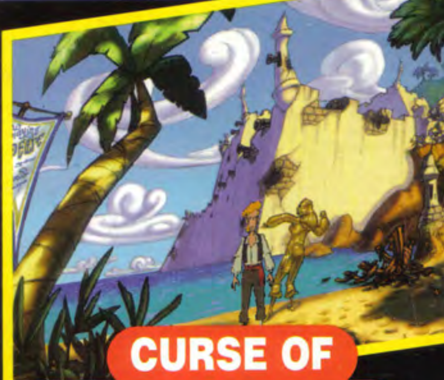
CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 90 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

THE DREAM MACHINE

Συνθέτοντας το ιδανικό HOME PC





CURSE OF MONKEY ISLAND



CHRISTMAS SHOPPING



ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΤΟΥ 1997

230 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ TOTAL ANNIHILATION


Logitech JOYSTICKS
Η χρήση του βλάπτει σοβαρά την υγεία όσων... κάνουν τη ζωή σας δύσκολη.
Όπλισε τη φαντασία σου και ξεκίνα!
Με το νέο WingMan Warrior η τελειότερη ψηφιακή τεχνολογία βρίσκεται στις διαταγές της φαντασίας σου.
• Μοχλός γρήγορης κίνησης, για ενστικτώδη αντίδραση καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
• 2 επιπλέον κουμπιά στο joystick με extra όπλα μέσω των Windows 95.
• Πολυβραβευμένη ανατομική χειρολαβή, για να έχεις όλο τον έλεγχο στα χέρια σου.
WINGMAN
WARRIOR
ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ
ΠΡΩΤΗ ΣΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
ΙΝΤΕΑΛ ΕΓΝΑΤΙΑ
ΝΕΑ ΕΓΝΑΤΙΑ 180,ΘΕΣ/ΝΙΚΗ,ΤΗΛ:031-866365
Logitech
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 190, ΤΚ 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ: 956 2551-4, 957 8800-5, FAX: 9579094 / http:// www. idealnet. net


KICKOFF 98
KICKOFF 98
Οδηγήστε την Εθνική στα Τελικά του Παγκοσμίου Κυπέλλου
▪ Πλήρες Ελληνικό GamePlay
▪ Ελληνες παίκτες
ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ
SVGA, Παίχτες 500 Πολυγώνων Χωρίς Accelerator Card
ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
16 Οπτικές Γωνίες, Διάφορες Καιρικές Συνθήκες, Πλήθος που Ανταποκρίνεται στις Φάσεις
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
Παγκόσμιο Κύπελλο, Φιλικά Παιχνίδια, Αγώνες Νοκ Αουτ, Πρωτάθλημα, Κύπελλο
ΑΛΗΘΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
Πάσες, Τρίπλες, Σέντρες, Κεφαλιές, Προσποιήσεις και πολλά Συστήματα Τακτικής
Το Μοναδικό Ελληνικό Παιχνίδι Ποδοσφαίρου
σε συγκλονιστική περιγραφή...
Γιάννη Διακογιάννη
ANCO
Copyright ©1997 Anco Games. All rights reserved worldwide. Kick Off 98 is developed by ANCO Software Ltd. All rights reserved worldwide.
All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners. The Ubi Soft name and logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment Ltd.
CD media AE Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 900 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

EDITORIAL

Πολύ θα ήθελα να μάθω ποιος ζηλιάρης με γκαντέμιασε. Εκεί που την είχα καταβρεί με το Riven, είχα περάσει τα απλά και είχα μπει στα δύσκολα, κάηκε ο υπολογιστής μου! Ετσι, στα καλά του καθουμένου. Μη σας τύχει κάτι τέτοιο, αγαπητοί αναγνώστες. Είναι ό,τι χειρότερο μπορεί να συμβεί σε έναν gamer. Μου έκοψε τα πόδια... Τώρα ο υπολογιστής έχει πάει για service, το κουτί του Riven κάθεται παραπονεμένο πάνω στο γραφείο μου κι εγώ δεν ξέρω τι να κάνω για να το παρηγορήσω. Αχ, άτιμε Σαββατογεννημένε, δεν θα βρεθείς στο δρόμο μου;

Και σαν να μην έφθανε η ατυχία με το Riven, ήρθε και το Monkey Island 3, κατά κόσμον "The Curse of the Monkey Island". Δεν μπορώ ούτε να το δω, που να πάρει! Δεν μπορώ να απολαύσω το ιδιαίτερο χιούμορ του, δεν μπορώ να ξενυχτήσω με τους εξωφρενικούς γρίφους του. Ουαί!

Εκτός από το Monkey Island 3, ένα από τα παιχνίδια που ξεχωρίζουν σε αυτό το τεύχος είναι το "Κρίση στο Αιγαίο". Πρόκειται για ένα ελληνικό πολεμικό παιχνίδι - θα λέγαμε ότι είναι το πρώτο στην κατηγορία του.

Οπως θα δείτε, στο τρέχον τεύχος δεν υπάρχει "Street Test". Μην ανησυχείτε, δεν καταργήθηκε. Απλώς η πληθώρα ύλης του εορταστικού τεύχους μάς ανάγκασε να το αφήσουμε έξω αυτόν το μήνα. Φανταστείτε ότι προσθέσαμε σελίδες (φθάσαμε αισίως στις 230 - ρεκόρ για το "PC Master") και, παρ' όλα αυτά, έπρεπε να "κόψουμε" αρκετά από αυτά που σχεδιάζαμε να συμπεριλάβουμε στο τεύχος! Αντ' αυτού (του Street Test) έχουμε ένα πολύ ενδιαφέρον αφιέρωμα για το ιδανικό Home PC - σύμφωνα με τα δικά μας κριτήρια. Επιπλέον, στο τεύχος θα βρείτε ένα ρεπορτάζ για τη "Χριστουγεννιάτικη Αγορά" του κόσμου των υπολογιστών, καθώς και ένα θέμα αναφορικά με τα καλύτερα παιχνίδια του χρόνου που ετοιμάζεται να μας αποχαιρετίσει.

Αγαπητοί αναγνώστες, σας εύχομαι "Καλά Χριστούγεννα" και ελπίζω ο νέος χρόνος να με βρει με ένα υγιές PC...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης, Β. Ευστρατιάδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Κατερίνα Καλημέρη, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημητρά Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ







Αυτόν το μήνα, φίλοι μας, σας περιμένουν πολλές εκπλήξεις στο CD-ROM μας. Κυριαρχούν τα demos των Tomb Raider 2, Test Drive 4 και του πρώτου ελληνικού πολεμικού παιχνιδιού για PC με τίτλο Κρίση στο Αιγαίο. Θα βρείτε επίσης πολλά screenshots από το Flight Simulator 98 της Microsoft και, βέβαια, αρκετά νέα games για τον M.A.M.E. emulator και την καινούρια έκδοσή του. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να μπαίνετε στο interface του CD-ROM απευθείας από το CD, χωρίς δηλαδή να προηγείται εγκατάστασή του, τρέχοντας το αρχείο pcm.exe μέσα από τα Windows 95 (ή το pcm16.exe, αν έχετε Windows 3.11).

DEMOS

Tomb Raider 2

Ενα από τα παιχνίδια που θα κυριαρχήσουν την περίοδο των Χριστουγέννων είναι σίγουρα το Tomb Raider 2, την κυκλοφορία του οποίου αναμένουν με αγωνία πολλοί gamers ανά τον κόσμο.

Φυσικά, οι αναγνώστες του "PC Master" θα είναι από τους πρώτους που θα πάρουν μια πρώτη γεύση του παιχνιδιού μέσω του playable demo, όπου θα διαπιστώσουν τις βελτιώσεις που περιλαμβάνονται σε σχέση με τον προκάτοχό του.



Οι σημαντικότερες αλλαγές στο νέο Tomb Raider 2 εντοπίζονται στον τομέα των γραφικών, και είναι εμφανείς στο gameplay. Τα πλήκτρα χειρισμού είναι ίδια με αυτά του πρώτου παιχνιδιού. Για όποιον όμως δεν τα γνωρίζει, υπενθυμίζουμε ότι η κίνηση προς όλες τις κατευθύνσεις γίνεται με τα cursor keys, για να κάνετε κάποια actions χρησιμοποιείτε το CTRL, το ALT για τα άλματα και με το Space Bar "τραβάτε" το όπλο σας. Οπως είναι φυσικό το Tomb Raider 2 υποστηρίζει ό,τι έξτρα hardware διαθέτετε, όπως τις νέες κάρτες επιτάχυνσης γραφικών, αφού ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ειδικά patches για αυτές. Εντός των επόμενων ημερών αναμένεται η κανονική έκδοση του παιχνιδιού. Μέχρι τότε μπορείτε να απολαύσετε το demo του.





3D ULTRA PINBALL: THE LOST CONTINENT

Ενα ακόμα flipper game, αυτήν τη φορά από τη Sierra. Προέρχεται από την ίδια ομάδα που έφτιαξε τα δύο Ultra Pinball, τα οποία θεωρούνται τα κορυφαία του είδους. Η προσεγμένη δουλειά τους είναι εμφανής και στο νέο παιχνίδι αλλά και στο demo του, το οποίο απαιτεί έναν Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95 και DirectX 3.0.

CIVIL WAR GENERALS 2

Θέλετε να αισθανθείτε από πρώτο χέρι την ένταση του εμφυλίου πολέμου στην Αμερική; Το νέο παιχνίδι της Sierra με τίτλο Civil War Generals 2 είναι ένα war strategy, το οποίο σας υποχρεώνει να παρακολουθείτε όχι μόνο την έκβαση μιας μάχης αλλά και την κατάσταση του στρατού σας μέσα από τον έλεγχο του ανεφοδιασμού, του ηθικού κ.λπ. Χρειάζεται μόνο έναν 486 στα 66MHz, με 8MB RAM και Windows 3.1.

Test Drive 4





Το Test Drive ήταν ένα από τα πρώτα racing games που κυκλοφόρησαν σε PC. Από τότε μέχρι σήμερα έχει καθιερωθεί ως κλασικό παιχνίδι, ενώ ειδικά οι δύο πρώτες εκδόσεις του γνώρισαν μεγάλη επιτυχία.

Τώρα κυκλοφορεί η τέταρτη έκδοσή του προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις τις εποχής. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, τα οποία, εφόσον έχετε το κατάλληλο hardware, βελτιώνονται ακόμα περισσότερο, καθώς επίσης πολλά αυτοκίνητα και πίστες. Συνολικά υπάρχουν στη διάθεσή σας 4 πίστες (κυρίως επαρχιακοί δρόμοι).

Στο demo που θα βρείτε στο CD μπορείτε να οδηγήσετε δύο από τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού (Cobra, Shelby). Οπως, θα διαπιστώσετε, όμως, θα χρειαστείτε έναν ισχυρό υπολογιστή, ώστε το παιχνίδι να κινείται με κανονική ταχύτητα και όχι σε slow motion.

Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, SVGA, Windows 95 και DirectX 5.0.

WORLD FOOTBALL '98

Ενα ακόμα παιχνίδι ποδοσφαίρου (αναμένουμε και άλλα μέσα στα Χριστούγεννα) από την Ubisoft, το οποίο μάλιστα διαθέτει έναν "ηχηρό" σπόνσορα, την PUMA, μία εταιρία που έχει μεγάλη σχέση με το ποδόσφαιρο. Το World Football '98 θα περιλαμβάνει 358 ομάδες με όλα τα στοιχεία τους για την περίοδο '96/97, πέντε τρόπους παιχνιδιού, τα τρία ευρωπαϊκά κύπελλα, δυνατότητα edit στις ομάδες και πολλά άλλα. Οσο για το πόσο καλό είναι το gameplay, θα το ανακαλύψετε μόνοι σας μέσω του demo.

JOINT STRIKE FIGHTER

Το Joint Strike Fighter είναι ένα simulation πολεμικού αεροσκάφους, το οποίο προέρχεται από την Eidos, την εταιρία που έχει κατασκευάσει το κλασικό Tomb Raider αλλά και το επερχόμενο Tomb Raider II. Το παιχνίδι ξεκινά σε μια αεροπορική βάση κοντά σε ένα λιμάνι στην Κολομβία. Οι Κολομβιανοί "βαρόνοι" των ναρκωτικών έχουν στείλει επιλεγμένες στρατιωτικές μονάδες εδάφους και αέρος για να καταλάβουν τη βάση. Εσείς φυσικά καλείστε να την υπερασπιστείτε.

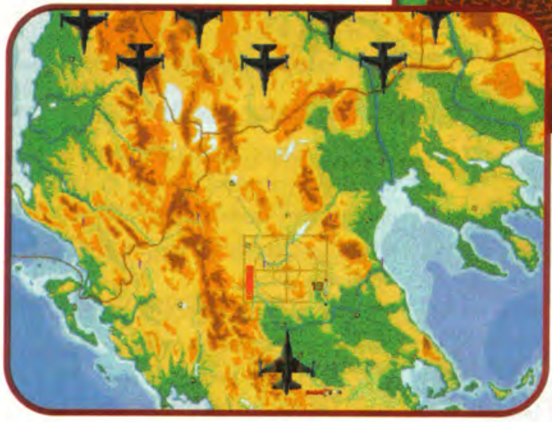
SHAREWARE GAMES

ARC	Multiplayer παιχνίδι τύπου Capture the Flag
AXIUM ADVENTURES	Παιχνίδι λογικής και στρατηγικής
BEE TRIS	Παραλλαγή του Tetris
CHECKERS	Ντάμα για Windows
CRIB	Παιχνίδι χαρτιών
DOUBLE WILD SLOTS v1.1 for W95	Παιχνίδι slot machine
GAZILLIONAIRE	Πολύ καλό διαστημικό παιχνίδι στρατηγικής
GELULES	Tetris-like game
INTERNET CHESS	Σκάκι που παίζεται μέσω Internet και υποστηρίζει πολλούς χρήστες
PROJECT BRASIL 2000	Παιχνίδι τύπου SimCity
PROTO FOR WINDOWS 95	Ιδιόμορφο Tetris
PUZZLE-8 2	Παιχνίδι παζλ για Windows 95
RDEAL	Τρία παιχνίδια με χαρτιά
SAPIENS	Adventure με θέμα τον homo sapiens, με ήχο και καλά γραφικά
SOLATOR SUITE 1	Τέσσερα παιχνίδια χαρτιών για Windows/Windows 95
WAR DIARY	Παιχνίδι στρατηγικής το οποίο στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα του 16ου αιώνα
ZORK: THE UNDISCOVERED UNDERGROUND	Καινούριο text adventure της σειράς των Zork!

Κρίση Στο Αιγαίο

Στο CD αυτού του μήνα περιέχεται ένα demo-σταθμός για την ελληνική αγορά. Πρόκειται για το πρώτο αξιώσεων ελληνικό





PC game σε CD-ROM, με ένα θέμα πολύ κοντά στην ελληνική πραγματικότητα. Πρόκειται για ένα πολεμικό παιχνίδι, το οποίο μας τοποθετεί στο 1999, όταν, μετά από μία πολύ σοβαρή κρίση στις σχέσεις Τουρκίας-Ελλάδας, έχουν αρχίσει οι πρώτες εχθροπραξίες. Κάθε φορά πρέπει να επιλέγετε σε ποια τοποθεσία θέλετε να εμπλακείτε με τον εχθρό και ανάλογα με τις συνθήκες θα φορτωθεί το αντίστοιχο υπο-παιχνίδι.

Υπάρχουν πολλά τέτοια υπο-παιχνίδια με διαφορετικό gameplay κάθε φορά, τα οποία διεξάγονται στην ξηρά, τη θάλασσα και τον αέρα. Μπορεί το παιχνίδι να μη διεκδικεί θέση ισάξια με αυτήν των κορυφαίων arcade παιχνιδιών του εξωτερικού, σίγουρα όμως είναι πολύ καλύτερο από αρκετές παραγωγές που έχουμε δει τελευταία. Ελπίζουμε το σενάριό του να μην επιβεβαιωθεί ποτέ και του ευχόμαστε να γνωρίσει μεγάλη επιτυχία.

MAN OF WAR

Το Man of War εξελίσσεται σε μία χρονική περίοδο κατά την οποία γίνονταν μεγάλες μάχες σε όλες τις θάλασσες του κόσμου. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του καπετάνιου, μέσα δε από μία τρισδιάστατη προοπτική διαπιστώνετε το πόσο δύσκολο είναι να ζείτε σε τέτοιες εποχές. Στο Man of War καλείστε να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας και να επιβάλετε το δικό σας νόμο στις θάλασσες όπου κυριαρχούν οι πειρατές. Σίγουρα αρκετά ενδιαφέρον αλλά όχι τόσο πρωτότυπο.

UTILITIES

ACDSEE FOR W95 V2.1	Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
DISCONNECTOR	Utility που σας επιτρέπει να αποσυνδέεστε από το Internet έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα.
GET RIGHT V3.00	Internet utility που συνεχίζει το downloading αρχείων που κόπηκαν.
IMAGE EYE V3.3	Χρήσιμος image viewer.
KALI FOR W95 V1.2	Utility που σας επιτρέπει να παίζετε multiplayer games μέσω Internet.
MAME GAMES	Η νέα έκδοση του MAME emulator και πολλά καινούρια παιχνίδια.
McAFEE SCAN FOR DOS V3.12	Πρόγραμμα antivirus.
McAFEE SCAN FOR W95 V3.12	Πρόγραμμα antivirus.
McAFEE VSHIELD FOR DOS V3.12	Πρόγραμμα antivirus.
PAINTSHOP PRO V4.14	Η νέα έκδοση του γνωστού προγράμματος επεξεργασίας εικόνας.
POLYVIEW V2.90.1	Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
RADFIND 96	Ταχύτατος file finder για Windows 95.
REAL PLAYER FOR W95 V4.0	Real Audio/Video player.
VIRC 97	IRC client με πολύ εύχρηστο γραφικό interface.
WINAMP V1.55	Νέα έκδοση του καταπληκτικού MP3 player.
WORD 97 VIEWER FOR W95	Viewer για αρχεία Word 97.
YAMP V2.0	Player για αρχεία ήχου. Υποστηρίζει πληθώρα formats.

SEVEN KINGDOMS

Στο νέο παιχνίδι της Interactive Magic θα κληθείτε πάλι να πάρετε μέρος στον αγώνα για την κυριαρχία στον πλανήτη. Είναι ένα κλασικό strategy, στα χνάρια του Civilization 2, στο οποίο αναλαμβάνετε να ηγηθείτε ενός από επτά λαούς (Κινέζοι, Πέρσες, Ιάπωνες, Ελληνες, Νορμανδοί, Βίκινγκς ή Μαγυάροι).

Οι απαιτήσεις του demo δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές. Αρκεί να έχετε έναν Pentium στα 75MHz, 16MB RAM και Windows 95 και, το σημαντικότερο, το νέο DirectX 5.0 (θα το βρείτε στο ομώνυμο directory του CD).

DAYTONA USA Deluxe



Το Daytona USA έχει σημειώσει μεγάλη επιτυχία στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αφού ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που έδιναν τη δυνατότητα της απευθείας κόντρας δύο παικτών σε δύο ξεχωριστά κουβούκλια. Το ίδιο παιχνίδι τον τελευταίο χρόνο έχει κάνει αισθητή την παρουσία του και στο χώρο των συμβατών υπολογιστών (μετά τις κονσόλες), αφού ήταν ένα από τα πρώτα που μετέφερε η SEGA σε PC. Το νέο Daytona USA Deluxe, όπως θα διαπιστώσετε, δεν έρχεται να προσθέσει κάτι το ιδιαίτερο στον τομέα του gameplay (εκτός ίσως του ότι υπάρχουν διαφοροποιήσεις στις πίστες του), ωστόσο έχει δώσει βάρος στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Ετσι, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι βελτιωμένα σε μεγάλο βαθμό και κυρίως κινούνται πολύ πιο γρήγορα. Αυτό όμως θα το απολαύσετε μόνο εάν διαθέτετε το αντίστοιχο hardware (Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0). Φυσικά, η νέα έκδοση του Daytona USA υποστηρίζει τις νέες κάρτες επιτάχυνσης γραφικών για τη βελτίωση των "επιδόσεών" του.

Στο demo του παιχνιδιού που θα βρείτε στο CD του περιοδικού μπορείτε να αγωνιστείτε για δύο γύρους σε μία από τις πίστες του Daytona USA Deluxe. Τα πλήκτρα είναι αριστερό και δεξί βέλος για κίνηση δεξιά-αριστερά και X, Z για γκάζι και φρένο αντίστοιχα.

7TH LEGION

Το 7th Legion είναι το νέο παιχνίδι της Epic Megagames, το οποίο, αν και διαθέτει κοινότοπο σενάριο, είναι αρκετά ενδιαφέρον. Οπως θα διαπιστώσετε και από τη shareware έκδοση του παιχνιδιού, το gameplay είναι πολύ καλό όπως και τα γραφικά, παρ' ότι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι συνηθισμένες (Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95).

THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Ενα από τα παιχνίδια που μας κέντρισαν το ενδιαφέρον τον τελευταίο καιρό ήταν το The Great Battles of Alexander, το οποίο εκτός από πολύ καλό gameplay, περιείχε θεματολογία βασισμένη στις κατακτήσεις του Μεγάλου Αλεξάνδρου. Το The Great Battles of Hannibal αποτελεί τη συνέχεια του παιχνιδιού, αν και ως προς το σενάριό του δεν έχει άμεση σχέση με τον προκάτοχό του, αφού εδώ το θέμα είναι οι κατακτήσεις του Αννίβα. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium στα 60MHz, 16MB RAM, Windows 95.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Practice in English Grammar *Ευχάριστη εξάσκηση στην αγγλική γραμματική (Μάκης Χάγερ)*

Η Ατζέντα του Φιλάθλου *Βάση δεδομένων για τους ποδοσφαιρόφιλους (Γιάννης Δεναξάς)*

Κόμικς *Ενα φοβερό κόμικς με κάπως... τολμηρό θέμα (Νίκος Κρητικός)*

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

TAKE NO PRISONERS

Δεν έχει περάσει μήνας που να μη σας παρέχουμε κάποιο demo Doom-clone παιχνιδιού. Αυτόν το μήνα ο εκπρόσωπος του χώρου είναι το Take no Prisoners, από την RED ORB.



Πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι με αρκετές όμως καινοτομίες. Ετσι, στο Take no Prisoners μπορείτε να δείτε τη δράση από άλλες κάμερες, πέραν της θεωρούμενης ως κλασικής για το είδος του παιχνιδιού, ενώ υπάρχει μεγάλη ποικιλία όπλων, ξεκινώντας από σπαθιά και φθάνοντας σε τρομερής έντασης laser. Επίσης, υπάρχουν πολλοί εχθροί και άλλα αντικείμενα εκτός από όπλα, καθώς και δυνατότητα για παιχνίδι μέσω δικτύου και Internet.

Οι απαιτήσεις είναι Pentium στα 90MHz, 16MB RAM και Windows 95, εάν δε τις υπερκαλύπτετε, σίγουρα θα απολαύσετε το demo του παιχνιδιού.





POLITIKA

Βρίσκεστε στη Ρωσία, όταν ο πρόεδρος Μπόρις Γέλτσιν ξαφνικά πεθαίνει χωρίς κάποια προφανή αιτία, αφήνοντας πίσω του ένα χάος. Ανήκετε σε μία από τις οκτώ μεγάλες δυνάμεις, οι οποίες προσπαθούν να κυριαρχήσουν στο χάος και την αναρχία που επικρατεί και να πάρουν τον έλεγχο ενός από τα πιο ισχυρά έθνη του κόσμου.

Στο CD θα βρείτε ένα "χορταστικό" preview του παιχνιδιού καθώς και ένα menu, το οποίο σας παραπέμπει σε πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι και την εταιρία παραγωγής Red Storm. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού δεν είναι πολύ υψηλές, καθώς θα χρειαστείτε έναν Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, SVGA και Windows 95.

PRO PINBALL: TIMESHOCK

Το Pro Pinball: Timeshock είναι ένα νέο, εντυπωσιακό παιχνίδι flipper από την Empire, με λογικές απαιτήσεις σε hardware. Χρειάζεται έναν Pentium στα 75MHz, 8MB RAM και Windows 95.

iF - 16

Από την Interactive Magic και την Digital Integration έρχεται το iF-16. Σίγουρα δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει στο χώρο των simulations, ωστόσο περιέχει μερικά ενδιαφέροντα campaigns, τα οποία λαμβάνουν χώρα στην Κορέα, το Ισραήλ αλλά και την Κύπρο. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium στα 75MHz, 16MB RAM, Windows 95 και DirectX 3.0.

PATCHES

- Dark Reign
- The Great Battles of Alexander
- iF-22
- Riven
- Total Annihilation

SOLUTIONS

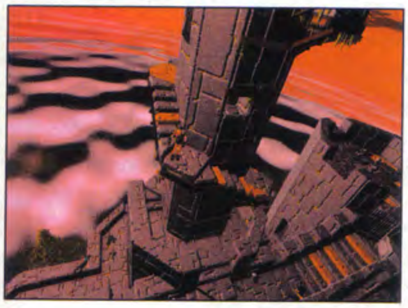
- Lands of Lore 2
- Larry 7
- The Dame was Loaded
- Zork: Grand Inquisitor


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ
ΜΠΡΟΣΤΑ™
DREAMS
to reality
THE CURSE OF
MONKEY ISLAND
FIFA
ROAD TO WORLD C
98
SID MEIER'S
GETTYSBURG!
NBA
LIVE 98
SPORTS
ANTARA
ROLE-PLAYING ADVENTURE
SIERRA
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED
SPECIAL EDITION
E+Π
PLOTLINE A.E.
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.

Οι νικητές του διαγωνισμού μας

Για άλλη μία φορά η συμμετοχή σας σε διαγωνισμό του "PC Master" ξεπέρασε κάθε όριο. Ας δούμε ποιοι ήταν οι νικητές και οι επιλαχόντες αυτού του διαγωνισμού που είχε ως θέμα το Ecstatica II.

Νικητές διαγωνισμού Ecstatica II



1. Γονιδάκης Σταύρος, Αλιμος
2. Κοντορουχάς Σπύρος, Λέσβος
3. Παπαγεωργίου Γιώργος, Ξάνθη
4. Ξειδάκης Αναστάσιος, Γλυφάδα
5. Γρηγορίου Αλέξανδρος, Θεσσαλονίκη
6. Τσούγκαρης Παναγιώτης, Περιστέρι
7. Πιλαλής Ιωάννης, Δράμα
8. Λογοθέτης Νίκος, Πειραιάς
9. Παπαδημητρίου Κωνσταντίνος, Αγία Παρασκευή
10. Μπεργελές Χρήστος, Ανω Καλαμάκι

Επιλαχόντες διαγωνισμού Ecstatica II

1. Δημητρακόπουλος Νίκος, Ν. Σμύρνη
2. Τσικνάς Λάμπρος, Πάτρα
3. Ζαγόρης Κώστας, Ξάνθη
4. Ταβερναράκης Ελευθέριος, Ελληνικό
5. Μαργιολάκης Θανάσης, Ηράκλειο Κρήτης
6. Μανδέλης Μιλτιάδης, Ιωάννινα
7. Καστιρντάκη Κορίνα-Κατερίνα, Ηράκλειο Κρήτης
8. Χαλκίδης Γιώργος, Ξάνθη
9. Πανάγου Μαρίνα, Κηφισιά
10. Κυριακάκης Γιώργος, Θεσσαλονίκη

Οι σωστές απαντήσεις

1. Τα τεκταινόμενα στο Ecstatica II διαδραματίζονται το 931 π.Χ.
2. Η ιερή σφραγίδα που πρέπει να ανακαλύψεις αποτελείται από επτά κομμάτια.
3. Η κατασκευάστρια εταιρία του Ecstatica II είναι η Psygnosis.



Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Δεκεμβρίου 1997. Στους κατοίκους επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο 10 αντίτυπα του εκπληκτικού Total Annihilation! Μην ξεχάσουμε όμως και την κλήρωση για τον scanner Optic Pro, που τελικά ανέδειξε νικητή τον Κωνσταντίνο Κουλαξίδη, ο οποίος θα πρέπει να επικοινωνήσει με το Τμήμα Marketing του περιοδικού μας προκειμένου να ενημερωθεί σχετικά με την παραλαβή του δώρου του.

Computer Show: Ηταν το γεγονός της χρονιάς!

Με απόλυτη επιτυχία ολοκληρώθηκε η πρώτη έκθεση "Computer Show", που πραγματοποιήθηκε μεταξύ 21 και 24 Νοεμβρίου 1997 στο Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών. Περισσότεροι από 8.000 επισκέπτες είχαν την ευκαιρία να ενημερωθούν για την αξιοποίηση των πολλαπλών δυνατοτήτων που



παρέχει σήμερα η Πληροφορική σε επίπεδο ψυχαγωγίας, επικοινωνίας και ενημέρωσης.

Στην έκθεση "Computer Show" συμμετείχαν:

1. ΚΟΡΕΛΚΟ
2. ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ
3. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΩΜΕΓΑ
4. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ Α.Ε.
5. TOP COMPUTER SYSTEMS Ε.Π.Ε.
6. Ι.Ε.Κ. ΔΕΛΤΑ
7. ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΛΙΒΑΝΗ
8. CASE LOGIC
9. GENERAL DATA APPLICATIONS Α.Ε.
10. FINATEC Α.Ε.
11. MULTIMEDIA CENTER
12. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ
13. COMPUTER STORM
14. INTERACTIVE DIGITAL MEDIA
15. ODYSSEY ELECTRONIC TRANSLATORS - DICTIONARIES
16. ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
17. CONCEPTUM Α. ΠΑΤΑΚΗΣ CD-ROM
18. MARKTEL LTD
19. Ι.Ε.Κ. ΟΜΗΡΟΣ
20. NORATEX - CHLORITE
21. IST STUDIES - UNIVERSITY OF HERTFORDSHIRE
22. MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α.Ε. -







MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ LASERLOCK
23. COMPUPRESS A.E.
24. COMPULINK NETWORK A.E.
25. ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
26. EXODUS A.E.
27. CONSOLE CLUB PIXEL
28. M.I.D.I.

Διάφορα happenings οργανώθηκαν κατά τη διάρκεια της "Computer Show". Την παράσταση, ωστόσο, έκλεψε το τουρνουά multiplayer games Grand Prix 1 που διοργανώθηκε υπό την αιγίδα και χορηγία του περιοδικού "PC Master" και του GameNet, του μεγάλου δικτύου της CompuLink που είναι ολοκληρωτικά αφιερωμένο στα on-line games. Το έπαθλο - 1.000.000 δρχ.- μοιράστηκαν οι δύο νικητές των παιχνιδιών Red Alert και Quake αντίστοιχα, ενώ οι τέσσερις finalist μοιράστηκαν από έναν εκτυπωτή και μία σειρά PC games και multimedia εφαρμογών.

Μετά τη φετινή επιτυχία της, η "Computer Show" αναμένεται να καθιερωθεί ως εμπορικός θεσμός όσον αφορά στην προώθηση των νέων τεχνολογιών στη χώρα μας, αγκαλιάζοντας την αγορά των home users και προσελκύοντας ολοένα περισσότερο κοινό.

Η έκθεση διοργανώθηκε από την Compupress με τη συνεργασία των περιοδικών "Computer Για Ολους", "PC Master", "Ο Κόσμος του Internet" και "Pixel - Next Generation". Σχετικά με το Grand Prix, μην παραλείψετε να διαβάσετε τη στήλη του GameNet, στην οποία περιλαμβάνεται πλήρες και αναλυτικό ρεπορτάζ για όλα όσα συνέβησαν εκεί.



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Ενας ηλεκτρονικός υπολογιστής φθάνει στο σπίτι του Κωστάκη και της Ελενίτσας. Παρέα με τον πατέρα τους ξεχύνονται στη μεγάλη περιπέτεια της εξερεύνησής του. Οι ερωτήσεις είναι πολλές. Πώς λειτουργεί ένας υπολογιστής; Πώς αποθηκεύουν τα δεδομένα οι δισκέτες και τα CD-ROMs; Τι κάνουν τα "παράθυρα" στην οθόνη του υπολογιστή και τι ρόλο παίζουν τα κυκλώματα; Πώς η λογική γίνεται μαθηματικά, τα μαθηματικά ηλεκτρικά σήματα και τα ηλεκτρικά σήματα λογική; Ολες οι απαντήσεις στο μυθιστορηματικό ταξίδι του Κωστάκη, της Ελενίτσας και του μπαμπά τους στον μαγικό κόσμο της Πληροφορικής δίνονται με το βιβλίο "Ο πρώτος μου υπολογιστής" (Εκδόσεις Καστανιώτη) που αναλύει τις αρχές της Πληροφορικής και τη λειτουργία των υπολογιστών. Είναι γραμμένο σε απλή γλώσσα και πλούσια εικονογραφημένο, με δεκάδες έγχρωμα επεξηγηματικά σκίτσα. Το βιβλίο έχει γραφτεί από το δημοσιογράφο Πάσχο Μανδραβέλη και έχει εικονογραφηθεί από το σκιτσογράφο Μιχάλη Κουντούρη, είναι δε το πρώτο της σειράς "Τα παιδιά, οι γονείς και η Πληροφορική". Θα ακολουθήσουν "Η Ιστορία των Υπολογιστών" και το "Βουτιά στα Δίκτυα" - το τελευταίο θα καταπιάνεται με το Internet και την Τηλεπληροφορική.

Η Αμυ Α.Ε., επίσημη διανομέας των προϊόντων της Yamaha Media Technology στην Ελλάδα, ανακοινώνει την έναρξη ενός διαγωνισμού με έπαθλα σημαντικά δώρα. Πρόκειται, συγκεκριμένα, για ένα ταξίδι επτά ημερών στο Λονδίνο για δύο άτομα σε ξενοδοχείο τεσσάρων αστέρων, ένα synthesizer Yamaha, ένα CD-Recorder rewritable και δύο συστήματα ηχείων YST-M25 για υπολογιστή. Τα δώρα θα δοθούν κατόπιν κλήρωσης, δικαίωμα συμμετοχής στην οποία θα έχουν όσοι ταχυδρομήσουν στα γραφεία της Αμυ συμπληρωμένη την κάρτα συμμετοχής, την οποία μπορούν να βρουν αγοράζοντας από εξουσιοδοτημένους μεταπωλητές συγκεκριμένα προϊόντα Yamaha (CD-Recorders από τις σειρές CDR 400, CRW 4001 & CDR 401, ηχεία ή subwoofer από τα μοντέλα YST-M7, YST-MS25, YST-M15, YST-M20DSP & YST-MSW10 και, τέλος, τις XG κάρτες ήχου SW60XG, MU10 & DB50XG). Η κάρτα θα συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία των προϊόντων αυτών και στην τελική κλήρωση θα συμμετάσχουν όσες κάρτες σταλούν στην Αμυ μέχρι τις 28 Φεβρουαρίου 1998. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Αμυ Α.Ε. (Τροίας 58 & Πριάμου, 152 35 Βριλήσσια, τηλ.: 6133000.

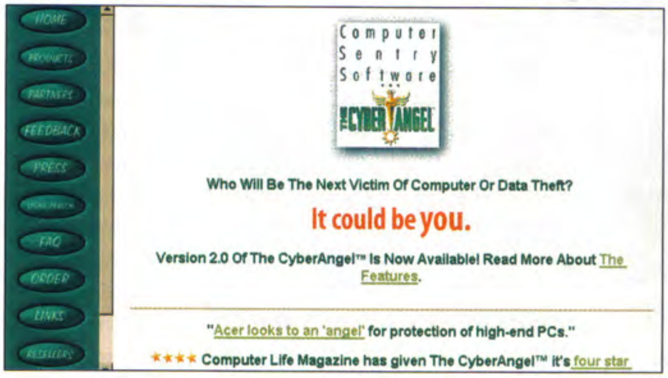
Νέο κατάστημα της αλυσίδας Multirama άνοιξε στο Περιστέρι (Θηβών 177), το οποίο καταλαμβάνει έκταση 400 τετραγωνικών μέτρων και διαθέτει τμήματα για computers, CD-ROMs, κονσόλες και Internet. Μέχρι το τέλος του χρόνου αναμένονται νέα Multirama στο Χαλάνδρι, την Καλλιθέα και τη Νέα Ερυθραία.





Οι κυβερνοάγγελοι φυλάνε τα έρημα

Το CyberAngel είναι ένα πρόγραμμα που επιτρέπει σε γονείς και εργοδότες να παρακολουθούν τη δραστηριότητα των παιδιών και των υπαλλήλων τους αντίστοιχα μέσω του οποίου τον πληροφορεί λεπτομερώς για την προσπάθεια. Η κατασκευάστρια εταιρία, ονόματι Computer Sentry Software, χαρακτηρίζει παθητική την αντίδραση αυτή και αναφέρει



κατά τις διαδρομές τους στο Δίκτυο. Σε περίπτωση που ο "Κυβερνοάγγελος" αντιληφθεί επιχειρούμενη πρόσβαση σε απαγορευμένο site, όχι μόνο κλειδώνει το σύστημα και απενεργοποιεί το modem port αλλά στέλνει και ένα e-mail από τον server της εταιρίας (παρακολουθεί όλη τη διαδικασία) προς τον ιδιοκτήτη, ότι σε νεότερες εκδόσεις το πρόγραμμα θα λαμβάνει πιο ενεργητικά μέτρα. (Δηλαδή, τι; Θα στέλνει τον πιτσιρικά για ύπνο χωρίς δείπνο;) Με το συμπάθιο κιόλας, αλλά αυτό καταντά Cyber σπιουνιά! Αν θέλετε, πάντως, να μάθετε περισσότερα για το πρόγραμμα, ανατρέξτε στη διεύθυνση http://www.sentryinc.com.

Ο Gates, ο Jabbar και οι πεζοναύτες

Καθώς το ενδιαφέρον όλου του ψηφιακού κόσμου ήταν στραμμένο στο Las Vegas, αυτές τις μέρες ο πλουσιότερος άνθρωπος του κόσμου, Bill Gates, δεν έχασε την ευκαιρία να συμμετάσχει σε ουκ ολίγα happenings. Κατά την έναρξη της Comdex, το κοινό ενθουσιάστηκε με μία "απρογραμμάτιστη" επίσκεψη του πανύψηλου Kareem Abdul



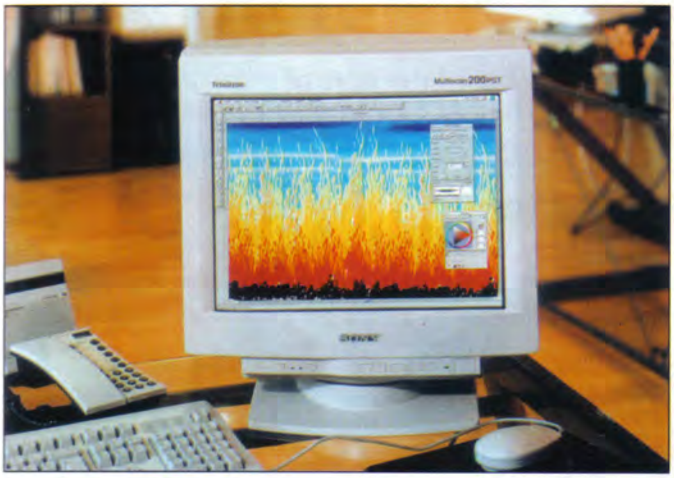
Jabbar, ο οποίος έφερε και το "mouse pad" του μαζί. Επρόκειτο για ένα μεγάλο και

ψηλό κουτί, που του επέτρεπε να περιηγείται με τον Gates το



Web site του χωρίς να σκύβει ιδιαίτερα. Ο Gates δίπλα του φάνταζε μικροσκοπικός, αυτό όμως δεν τον εμπόδιζε να αστειεύεται με τον star του NBA. Κατόπιν ήρθαν εκπρόσωποι των πεζοναυτών που δήλωναν κατευχαριστημένοι από τα Windows και την απλότητά τους (είναι τρελοί αυτοί οι πεζοναύτες), ο δε επικεφαλής τους μίλησε για το πώς ένα handheld computer που τρέχει Windows βοηθά να σωθούν ζωές στο πεδίο της μάχης. (Στο πεδίο της μάχης μεταξύ χρήστη και λειτουργικού, βέβαια, τα Windows θερίζουν ένα σωρό αθώους, αλλά κανείς δεν αναφέρθηκε σε αυτό). Επιχειρηματική ευρηματικότητα και αμερικανική φθήνια: εκρηκτικός συνδυασμός.

Multiscan 200PST: Νέο monitor στις 17 ίντσες από τη Sony



Αναγνωρίζοντας τις αυξημένες απαιτήσεις του επαγγελματία αλλά και του χομπίστα στα γραφικά και τις εφαρμογές CAD, η Sony παρουσίασε πρόσφατα και στην ελληνική αγορά ένα νέας σχεδίασης monitor, το οποίο καλύπτει απόλυτα τις ανάγκες τους. Με διαγώνιο 17 ιντσών, το Multiscan 200PST χρησιμοποιεί έναν νέο, κοντύτερο καθοδικό σωλήνα, με επίσης νέα αντιθαμβωτική και αντιστατική επίστρωση, καθώς και πολλά προηγμένα χαρακτηριστικά όπως το βελτιωμένο σύστημα εστίασης και ο έλεγχος εικόνας. Η ευκρίνεια του monitor φθάνει στην ανάλυση 1.280x1.024 στα 85Hz. Διακρίνεται επίσης για την απόλυτη φωτεινότητά του. Η Sony Hellas καλύπτει το Multiscan 200PST με εγγύηση τριών χρόνων. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να καλέσετε το τηλέφωνο 6777701. ■

Μ ε γ ά λ

Διαγωνισμός YA

Διαλέξτε ένα από τα προϊόντα της YAMAHA που βλέπετε παρακάτω και αποκτήστε την κάρτα συμμετοχής στον διαγωνισμό

C O M P U T E R   S P E A K E R S



YST-M7 Powered Speakers
5 Watts/Channel

YST-MS25 Powered Speakers
& Subwoofer - 25 Watts Total Power

YST-M15 Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-M20DSP Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-MSW10 Powered Subwoofer
Output 25 Watts

C D   P R O D U C T S

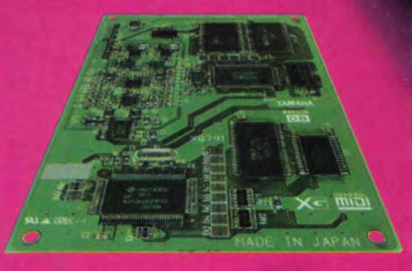
CDR400T
4Xwrite/6XRead CD-R

CDR401T
4Xwrite/6XRead ATAPI CD-R

CRW4001
4XCD Record 2XCD Rewrite 6XRead



X G   S O U N D C A R D S



DB50XG
Daughter Board

SW60XG
ISA Upgrade Card

MU10
Desktop Module

Κερδίστε ένα ταξίδι 7 ημερών στο Λονδίνο σε ξενοδοχείο 4*!

Επίσης κερδίστε...

1 Synthesizer YAMAHA

1 CDR-Rewritable YAMAHA

2 set ηχείων YAMAHA και...

πολλά άλλα δώρα!

Ο Ç

ΑΗΑ-ΑΜΥ

Αμυ αε

AVALON



Πώς θα λάβετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση:

Βρείτε την κάρτα συμμετοχής σε όλα τα προϊόντα YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY που εμφανίζονται στην καταχώρηση αυτή και τα οποία θα προμηθευτείτε από εξουσιοδοτημένους μεταπωλητές. Συμπληρώστε τα στοιχεία και ταχυδρομήστε την κάρτα στην AMY.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΕΠΙ ΠΛΕΟΝ ΔΩΡΟ!!!

Αν έχετε στην κάρτα σας έναν από τους τυχερούς αριθμούς θα σας ειδοποιήσουμε για να παραλάβετε αμέσως το δώρο σας.

Συμπληρώστε και ταχυδρομήστε αυτήν την κάρτα συμμετοχής για να πάρετε μέρος στον διαγωνισμό YAMAXA. Εκτός από τα μεγάλα δώρα της κλήρωσης που θα γίνει στο τέλος του διαγωνισμού, ορισμένοι τυχεροί αριθμοί κερδίζουν αμέσως μπλουζάκια, CD και άλλα δώρα από τη YAMAHA και την AMY AE

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

ΕΙΔΟΣ/ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ YAMAHA ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ

ΣΕΙΡΙΑΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ S/N

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ

ΠΕΡΙΟΧΗ

Κατά διαστήματα υπάρχει το ενδεχόμενο να σας ενδιαφέρουν κάποια νέα προϊόντα σχετικά με αυτά που αγοράσατε. Συμπληρώστε με Χ το διπλανό τετράγωνο αν θέλετε να σας κρατάμε ενήμερους ☐

ΔΩΡΑ ΚΛΗΡΩΣΗΣ: ΤΑΞΙΔΙ 7 ΗΜΕΡΩΝ ΓΙΑ 2 ΑΤΟΜΑ ΣΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ 1 SYNTHESIZER YAMAHA 1 CD RECORDER YAMAHA REWRITABLE
2 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΗΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ YAMAHA YST-M25

YAMAHA

Αμυ αε

Τροίας 58 & Πριάμου
152 35 Βριλήσσια

ΤΥΧΕΡΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ
? ? ?

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ AMY AE-YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY

Στον διαγωνισμό συμμετέχουν όσοι ταχυδρομήσουν (ημερομηνία σφραγίδας Ταχυδρομείου μέχρι και 28/2/98) συμπληρωμένη την κάρτα συμμετοχής στα γραφεία της AMY AE, Τροίας 58, 152 35 Βριλήσσια. Την κάρτα βρίσκουν οι ενδιαφερόμενοι στη συσκευασία των προϊόντων YAMAHA που αναφέρονται στη διαφήμιση και που εισάγονται στην Ελλάδα από την επίσημη διανομέα της YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY, την εταιρεία AMY AE - μετά από αγορά αυτών. Η τεκμηρίωση γίνεται διασταυρώνοντας το σημείο πώλησης προϊόντος με τον σειριακό αριθμό αυτού.
Επι πλέον όλες οι κάρτες συμμετοχής έχουν τυπωμένο έναν αριθμό. Ορισμένοι αριθμοί είναι τυχεροί και θα χαρίσουν στους κατόχους τους κάποιο έξτρα δώρο. Οι τυχεροί αριθμοί είναι κατατεθημένοι στη συμβολαιογράφο κ. Αγγελική Παντελάκη και θα είναι στη διάθεση τυχόν ενδιαφερομένων μετά τη λήξη του διαγωνισμού.
Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι υπάλληλοι της εταιρείας AMY AE.
Η εταιρεία AMY AE διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού ή και ακύρωση αυτού.
Η κλήρωση θα γίνει ενώπιον της συμβολαιογράφου κ. Αγγελικής Παντελάκη, στην οποία και έχουν κατατεθεί οι όροι του διαγωνισμού.

Οι Αυτοκρατορίες αντεπιτίθενται



Επιτέλους!!! Age of Empires ακούγαμε εδώ και καιρό, αλλά δεν το βλέπαμε. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε πρόσφατα στο εξωτερικό και χαιρετίζεται με διθυράμβους από τις πρώτες κιόλας μέρες. Το "PC Master" κατάφερε να εξασφαλίσει εγκαίρως αντίτυπό του για ένα πλήρες review, το οποίο παρουσιάζεται σε αυτό το τεύχος. Το νέο δημιούργημα της Microprose κάνει το Civilization να μοιάζει με βαρετή αρχαιολογία. Πραγματεύεται την ιστορία των μεγάλων πολιτισμών και χωρίζεται σε τέσσερα μεγάλα campaigns, όπου μπορείτε να αναπτύξετε τη φυλή σας με κάθε δυνατό τρόπο. Αφού πατήσετε σε γερές βάσεις και αρχίσετε να επεκτείνεστε, θα έρθετε αντιμέτωποι με τις άλλες φυλές και -κατά το γνωστό μοτίβο- τα όπλα θα πάρουν το λόγο. Οσοι θυμάστε τις (σχεδόν ανύπαρκτες) τυπικές μάχες του Civilization, ξεχάστε τες. Πλούσια γραφικά και λεπτομερείς μάχες θα δώσουν μία διαφορετική διάσταση στο gameplay, ενώ η σημασία των λεπτομερειών θα διατηρείται σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Το θέμα είναι αν το Civilization της νέας εποχής μπορεί να προκαλέσει την αναστάτωση του original.



Quake 2: Το sequel





Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Το Quake είναι πασίγνωστο και το πολυαναμενόμενο Quake 2 θα προσπαθήσει να προλάβει την καταναλωτική μανία της χριστουγεννιάτικης περιόδου, όντας βέβαια εντελώς εκτός του πνεύματος των Χριστουγέννων. Μην περιμένετε σημαντικές αλλαγές στο Quake 2. Το παιχνίδι διατηρεί την προοπτική πρώτου προσώπου και έχει ως απώτερο σκοπό τον αφανισμό των εχθρών ακριβώς όπως το καλό, παλιό Doom. Περιλαμβάνονται νέα όπλα, τα οποία κινούνται ανάλογα με την κατεύθυνση των πυροβολισμών, ευρισκόμενα κάπως πιο δεξιά του κέντρου της οθόνης. Οι εχθροί σας είναι πλέον "διαστημικοί". Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται διάφορα ανθρωποειδή, cyborgs, εξωγήινοι και robots. Η τεχνητή νοημοσύνη τους έχει βελτιωθεί (θα προσπαθήσουν να επιβιώσουν, να σας ακολουθήσουν και να στήσουν ενέδρες), ενώ οι τρόποι θανάτου έχουν αυξηθεί και έχουν προστεθεί διάφορες ανατριχιαστικές λεπτομέρειες. Τα επίπεδα είναι εξαιρετικά πλήρη και καλοσχεδιασμένα. Το ίδιο ισχύει για σχεδόν όλα τα γραφικά, μεταξύ των οποίων τώρα περιλαμβάνονται εφέ διαφάνειας και χρωματιστού φωτισμού. Ο αριθμός των κινήσεων του χαρακτήρα έχει αυξηθεί (μπορεί πλέον να σκύβει και να σέρνεται) και οι multiplayer δυνατότητες έχουν φθάσει στα όριά τους, αφού μπορείτε να παίξετε με ποικίλους τρόπους. Μεγάλο προσόν της σειράς παραμένει η επεκτασιμότητά της, καθώς υποστηρίζονται όλα τα add-ons και σχεδιάζονται ήδη καινούρια. Αν σας άρεσε το Quake, το sequel θα σας πάρει τα μυαλά και... θα τα βάλει στα κάγκελα.

ADVENTURE UPDATE

Επιχειρώντας έναν απολογισμό της χρονιάς που πέρασε, πιο σημαντική εξέλιξη στο χώρο των computer games θεωρώ το γεγονός ότι, τελικά, οι 3D accelerators έκαναν δυναμικά την εμφάνισή τους, θέτοντας νέα standards στον τομέα των γραφικών. Εκτιμώ δε ότι το 1998 θα είναι η χρονιά που οι 3D accelerators θα γνωρίσουν μεγάλη εξάπλωση και η εξέλιξη αυτή θα αφορά συνολικά στις πωλήσεις των PCs.

Η διαμάχη στον τομέα των 3D accelerators ανάμεσα στις Nec και VideoLogic από τη μια πλευρά (με το PowerVR 3D Graphics chipset) και την 3Dfx Interactive από την άλλη (με το Voodoo Graphics chipset) έχει ξεσπάσει για τα καλά. Στη διαμάχη αυτή παίζονται τεράστια συμφέροντα και, καλώς ή κακώς, κανένα από τα δύο chipsets δεν έχει κατορθώσει να ξεχωρίσει σε σημαντικό βαθμό.

Η Sega της Αμερικής "έσπασε" τη συμφωνία που είχε συνάψει με την 3Dfx και προχώρησε σε συμφωνία με τη Nec Corporation. Η 3Dfx μήνυσε τις Sega και Nec και η υπόθεση βρίσκεται στα αμερικανικά δικαστήρια. Η Matrox, η οποία τη χρονιά αυτή κυριάρχησε θεαματικά στις πωλήσεις των καρτών γραφικών με τις Millenium και Mystique, κυκλοφόρησε μία 3D accelerator, τη Matrox m3D, η οποία στηρίζεται στο PowerVR 3D chipset. Στο εξωτερικό πωλείται αντί 99 δολαρίων (δηλαδή λιγότερο από 30.000 δρχ.!!!) και έχει φέρει τα πάνω κάτω στο χώρο, καθώς πρόκειται για μια ασυναγώνιστη τιμή. Φυσικά, έπειτα από αυτό και οι τιμές των "ανταγωνιστικών" καρτών άρχισαν να μειώνονται δραματικά. Η Matrox m3D εξακολουθεί, όμως, να είναι η πιο φθηνή και ταυτόχρονα μία από τις ταχύτερες 3D κάρτες που κυκλοφορούν στην αγορά. Στον αντίποδα, η 3Dfx προχώρησε σε συμφωνία με την Diamond Multimedia, προκειμένου να διαθέσουν στην αγορά μία ακόμη πιο "δυνατή" και νέα "Monster" 3D κάρτα. Πρόκειται για μία οπωσδήποτε σημαντική εξέλιξη και για τις δύο



HELLFIRE



εταιρίες. Φυσικά, δεν μπορούσε να σταματήσει εδώ. Ετσι, σχεδόν ταυτόχρονα ανάγγειλε και τη δημιουργία ενός νέου chipset, του Voodoo 2 (θα κοστίζει περί τα 300 δολάρια), που λέγεται ότι θα φέρει καταπληκτικές δυνατότητες. Και οι δύο αντιμαχόμενες πλευρές αναγγέλλουν λίστες παιχνιδιών που υποστηρίζουν ή θα υποστηρίξουν το chipset τους... Η μάχη για την τελική επικράτηση αναμένεται ιδιαίτερα σφοδρή.

Ακούω και διαβάζω πολλά για το ποιο από τα προαναφερόμενα chipsets είναι καλύτερο. Τα διάφορα tests που πέφτουν στα χέρια μου μού φαίνονται λίγο "κινέζικα", λόγω των ατελείωτων νούμερων που περιέχουν, και από καιρό είχα την απορία γιατί δεν γίνεται ένα πράγματι "συγκριτικό" τεστ ανάμεσα στα δύο αυτά chipsets. Εννοώ να εγκατασταθούν στον ΙΔΙΟ υπολογιστή κάρτες που να περιέχουν αυτά τα δύο chipsets και σε αυτές να δοκιμαστούν τα ΙΔΙΑ παιχνίδια. Ε!!! Αυτό που τόσο καιρό ΔΕΝ "τόλμησε" κανένα περιοδικό του χώρου, το επιχείρησαν δύο ιδιώτες. Τι έκαναν, λοιπόν; Χρησιμοποιώντας τα ίδια saves, έκαναν "capture" τις ίδιες ακριβώς εικόνες-θέσεις με μία Matrox m3D και μία Monster 3D. Δεν είμαι ειδικός, ούτε διεκδικώ κανέναν τέτοιο ρόλο. Δεν μπορώ, όμως, να μη σας μεταφέρω αυτό που είδα με τα μάτια μου. Οι φωτογραφίες που προέρχονταν από τη Matrox m3D είχαν πολύ καλύτερη "ευκρίνεια" όλου του background του παιχνιδιού. Από την άλλη, παρουσίαζαν αισθητό πρόβλημα με το λεγόμενο "lighting" των διάφορων όπλων ή εκρήξεων. Στην αρχή κυκλοφόρησε η φήμη ότι πρόκειται για "μόνιμο" πρόβλημα της συγκεκριμένης κάρτας, η Matrox όμως το διέψευσε κατηγορηματικά και

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 23

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Τελικά, δεν ξέρουμε πια τι να πιστέυουμε. Σύμφωνα με τα στοιχεία που δίνει το Gamemansion, ένα αρκετά γνωστό αγγλικό games site, τα δημοφιλέστερα παιχνίδια για PCs είναι τα strategy, αφού κατέχουν έξι θέσεις στο Top 10 των αναγνωστών. Το strategy που καταλαμβάνει την τρίτη θέση είναι το Total Annihilation, το οποίο παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα. Στον κατάλογο δεν υπάρχει ούτε ένα adventure game! Διαφορετικά (και εγκυρότερα) στοιχεία δίνει το Gamecenter, αφού στο Top 20 των πωλήσεων στις ΗΠΑ για το μήνα Οκτώβριο τα strategy έχουν και πάλι σημαντικό μερίδιο, ωστόσο τα adventures κατέχουν υψηλότερες θέσεις. Συγκεκριμένα, το Riven κατέχει τη δεύτερη θέση και το Myst την τέταρτη (αμφότερα της Broderbund). Πάντως, σύμφωνα με τα στοιχεία και των δύο, η πρώτη θέση ανήκει στο Microsoft Flight Simulator 98, γεγονός που πιστοποιεί τη μεγάλη επιτυχία που σημειώνει ο παραδοσιακός τίτλος της Microsoft. Adventures, Strategy ή Simulations; Θα σας γελάσουμε...

Οι εξειδικευμένες 3D κάρτες γραφικών έχουν προκαλέσει αναστάτωση στην αγορά και αποτελούν πλέον τον πρώτο στόχο ενός πιστού gamer, καθώς προσφέρουν απαράμιλλη επεξεργαστική ισχύ για τρισδιάστατα γραφικά. Το Voodoo Graphics chipset της 3Dfx, που βρίσκεται στη Monster 3D και σε ορισμένες άλλες κάρτες, έχει τύχει μέχρι στιγμής της μεγαλύτερης αποδοχής εκ μέρους των κατασκευαστριών εταιριών και έχει εδραιώσει την κυριαρχία του στο χώρο του 3D processing. Χωρίς να επαναπαύεται στις δάφνες της, η 3Dfx έχει ήδη κάνει τις πρώτες ανακοινώσεις για το Voodoo 2, το οποίο θα ξεπερνά οτιδήποτε έχουμε δει μέχρι σήμερα. Ειδικότερα, θα διαθέτει διπλούς επεξεργαστές που θα διαχειρίζονται ταχύτατα 2MB textures, κάνοντας την επεξεργασία των γραφικών πολύ ισχυρότερη και επιτρέποντας απίστευτα επίπεδα λεπτομέρειας, που δεν υπάρχουν ούτε στα σημερινά coin-ops. Το καλύτερο, όμως, είναι ότι θα παρέχεται στο χρήστη η δυνατότητα σύνδεσης δύο καρτών, καθεμία εκ των οποίων θα επεξεργάζεται τις μισές γραμμές της οθόνης! Η αύξηση της ισχύος σε σύγκριση με τα σημερινά δεδομένα θα είναι πολύ μεγάλη. Το Voodoo 2 ίσως σηματοδοτήσει τη νέα γενιά παιχνιδιών που θα πλησιάζουν πλέον κατά πολύ την πραγματικότητα.

Η Videologic ετοιμάζει μία πολυκάρτα, όμοια της οποίας δεν κυκλοφορεί στην αγορά. Θα συνδυάζει το TSeng ET6100 chipset για γρήγορα δισδιάστατα γραφικά, έναν γρήγορο 3D accelerator και το Maestro 1 chipset, που προσφέρει ηχητικές επιδόσεις εφάμιλλες αυτών της AWE 64. Πρόκειται, με δυο λόγια, για την ενοποίηση όλων των σύγχρονων επιτευγμάτων για games και multimedia σε μία κάρτα που διατίθεται σε προσιτή τιμή. Απομένει να δούμε αν θα είναι τόσο καλή όσο διαδίδεται.

Outcast: Θα καταφέρει να εκθρονίσει τη Lara;

Ενα νέο action-adventure ανακοινώθηκε από την Infogrames με τίτλο Outcast και με πολλές ελπίδες, προκειμένου να μην είναι ο απόκληρος αλλά, αντίθετα, ο μεγάλος νικητής στη μάχη με τον "κυρίαρχο του παιχνιδιού" Tomb Raider. Οι ίδιοι οι δημιουργοί του Outcast το διαφημίζουν ως τον βασικό ανταγωνιστή της περίφημης πια Lara Croft. Τα χαρακτηριστικά του πράγματι εντυπωσιάζουν, καθώς περιλαμβάνονται voxel και polygon-rendered γραφικά, τέσσερις διαφορετικοί τύποι shading, μετεωρολογικές συνθήκες που επηρεάζουν το gameplay, δυνατότητα επικοινωνίας με τους χαρακτήρες που συναντάτε κ.λπ. Ο ρεαλισμός των χρωμάτων και των ποικιλόμορφων κόσμων που εμπεριέχονται στο Outcast δείχνουν ότι πρόκειται για ένα ανεπανάληπτο παιχνίδι. Αν θεωρήσουμε ως αντιπροσωπευτικές τις σκηνές που είχαμε μέχρι τώρα την ευκαιρία να δούμε, σίγουρα θα είναι μία κυκλοφορία που θα προκαλέσει αίσθηση στους φίλους της δράσης.



Site για το μοντελισμό

Αν συγκαταλέγεστε στους πολυπληθείς φίλους του μοντελισμού στη χώρα μας και συνάμα έχετε πρόσβαση στο Internet, τότε σίγουρα θα βρείτε ενδιαφέρουσα τη διεύθυνση www.hobbytown.gr. Εκεί θα ανακαλύψετε τα πάντα για τον μαγικό κόσμο των τηλεκατευθυνόμενων μοντέλων, που συνδυάζουν την απόλαυση και την ικανοποίηση της κατασκευής με τη χαρά και τη διασκέδαση που προσφέρει η οδήγησή τους. Περιλαμβάνονται γενικές γνώσεις για τον αρχάριο αλλά και ειδικότερες πληροφορίες για τους φανατικούς του είδους, όλες οι Λέσχες Μοντελιστών και οι πίστες στις οποίες τρέχουν τα μοντέλα. Παράλληλα, μπορείτε να ενημερωθείτε για το πρόγραμμα και τα αποτελέσματα των διεξαγόμενων αγώνων. Τέλος, θα μάθετε ποια είναι τα μοντέλα και τα αξεσουάρ που διατίθενται στα καλύτερα καταστήματα μοντελισμού με πλήρεις λίστες, φωτογραφίες, τιμές, νέα προϊόντα και προσφορές. Τι περιμένετε, λοιπόν; Αφήστε για λίγο τα simulation games των PCs και νιώστε αυτό που ονομάζουμε "the real thing"!

Το σχεδιασμό, την κατασκευή και τη φιλοξενία των σελίδων έχει αναλάβει η ΑΡΤΕΜΙΣ Computers & Software (Αδριανού 20, Αθήνα, τηλ.: 6877480).

ADVENTURE UPDATE

21

ανακοίνωσε νέους drivers που διορθώνουν το εν λόγω πρόβλημα. Τα συμπεράσματα είναι δικά σας... Τα Adventures και τα RPGs μπορεί να μην έχουν επηρεαστεί ακόμη από τις εξελίξεις αυτές, το μέλλον όμως κοιτάζει προς αυτήν την κατεύθυνση.



QUEST FOR GLORY 5

Ετσι, για να τρελαθείτε λίγο... Στην Αμερική το μήνα Αύγουστο τα πρώτα τρία σε πωλήσεις παιχνίδια ήταν κατά σειρά τα Myst, Diablo και Red Alert!!! Το πρώτο είναι το adventure-φαινόμενο, το δεύτερο είναι RPG και το τρίτο Strategy. Μήπως είπατε κάτι;

Ενα από τα "μεγάλα" ξένα περιοδικά του χώρου έδωσε στο Atlantis βαθμολογία 62%, γράφοντας μάλιστα ότι είναι ένα "standard graphic adventure"!!! Το διάβαζα και δεν πίστευα στα μάτια μου. Ε, κι εγώ, λοιπόν, λέω: "Υπνο που κοιμούνται οι άνθρωποι"... Σας τα λέω κατά καιρούς για τα reviews που κάνουν και πώς τα κάνουν, αλλά δεν με ακούτε εσείς...

Η είδηση έσκασε σαν βόμβα στο Internet. Ο περιβόητος Lord British, πιο γνωστός ως Richard Garriot, ο δημιουργός της μοναδικής σειράς των Ultima, έπεσε νεκρός από τα χτυπήματα ενός χρήστη στο Ultima Online.
Αυτό που φάνταζε αδύνατο είναι γεγονός. Ο δολοφόνος του ήταν ένας rogue thief χαρακτήρας, γνωστός ως "Rainz". Ο Rainz κατόρθωσε να κλέψει ένα firwell spell scroll από έναν ιππότη που ήταν δίπλα του και το έκανε cast πάνω στον Lord British. Ο Lord British, που υποτίθεται ότι στο Ultima Online είναι άτρωτος, έπεσε νεκρός!!! Πώς συνέβη



KING'S QUEST 8



αυτό; Οπως ανακοίνωσε η Origin, ο συγκεκριμένος χρήστης ανήκε στους Beta-testers και έγινε γνώστης ενός crash στον κεντρικό server του παιχνιδιού. Μετά το crash αυτό οι προγραμματιστές δεν πρόσεξαν ότι οι "ειδικές συνθήκες" στις ρουτίνες του προγράμματος, που έκαναν άτρωτο τον Lord British, είχαν "χαλάσει" και έτσι ο Rainz εκμεταλλεύθηκε την ευκαιρία να γίνει διάσημος με τον τρόπο του. Φυσικά, αμέσως αποπέμφθηκε από Beta-tester, μια και η υποχρέωσή του ήταν να ενημερώνει τους προγραμματιστές για τυχόν "bugs" και όχι να τα χρησιμοποιεί προς ίδιον όφελος.

Παρουσιάσαμε πρώτοι από όλο τον παγκόσμιο ειδικό Τύπο αναλυτικό review του Riven. Τα ξένα περιοδικά, μάλιστα, δεν θα έχουν review του ούτε και στο τεύχος Δεκεμβρίου. Είναι οπωσδήποτε μία σημαντική πρωτιά για το περιοδικό μας. Ετσι, για να μην ξεχνιόμαστε.

Η Blizzard ετοιμάζει ήδη το Diablo 2, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1988. Το Battle.net έχει περισσότερους από 1.000.000 registered χρήστες και περίπου 15.000.000 παιχνίδια που έχουν παιχθεί μέχρι τώρα. Νούμερα που ζαλίζουν... Εν τω μεταξύ, κυκλοφόρησε στην Αμερική και το Hellfire της Sierra, το οποίο τελικά θα έχει έναν επιπλέον χαρακτήρα, τον Monk.

Αντρέας Τσουρινάκης

QUEST FOR GLORY 5



Ακονίστε τη λεπίδα!



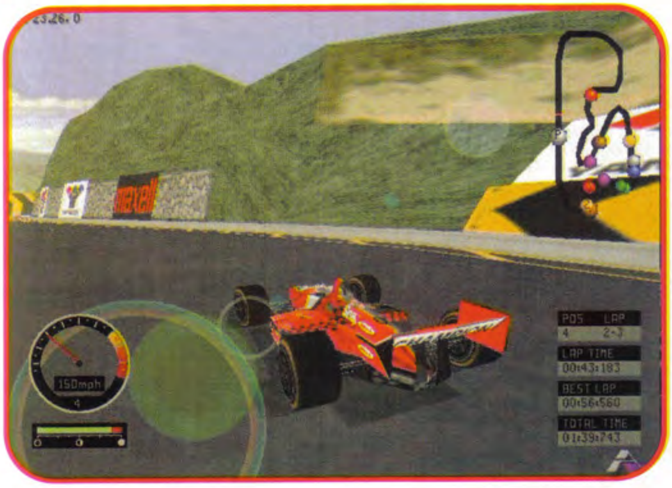
Μία νέα αντιμετώπιση των τρισδιάστατων παιχνιδιών θα προσφέρει το Blade (ένα Doom-clone του οποίου η υπόθεση εκτυλίσσεται στη μεσαιωνική εποχή) ως προς τη συμπεριφορά των χαρακτήρων. Ολα θα σχετίζονται με τους νόμους της φυσικής (π.χ., φέροντας ένα βαρύ σπαθί η ταχύτητα θα μειώνεται, ενώ με ένα απλό μαχαίρι θα αυξάνει), ούτως ώστε να επιτυγχάνεται ο μέγιστος δυνατός ρεαλισμός. Τα υπόλοιπα στοιχεία είναι αναμενόμενα από παιχνίδια του είδους: τεράστιοι χαρακτήρες, υποστήριξη 3D καρτών, φωτορεαλιστικά γραφικά σε δεκαπέντε διαφορετικά επίπεδα, τέσσερις διαφορετικοί χαρακτήρες προς επιλογή (και ένας πέμπτος κρυφός), προοπτική πρώτου και, το σημαντικότερο, τρίτου προσώπου κ.λπ. Ακόμη ένα παιχνίδι που θα απογειώσει το gameplay σε ένα ισχυρό σύστημα. Ενας από τους πρώτους τίτλους που θα κυκλοφορήσουν το '98.

Υποδεχθείτε τον Dilbert



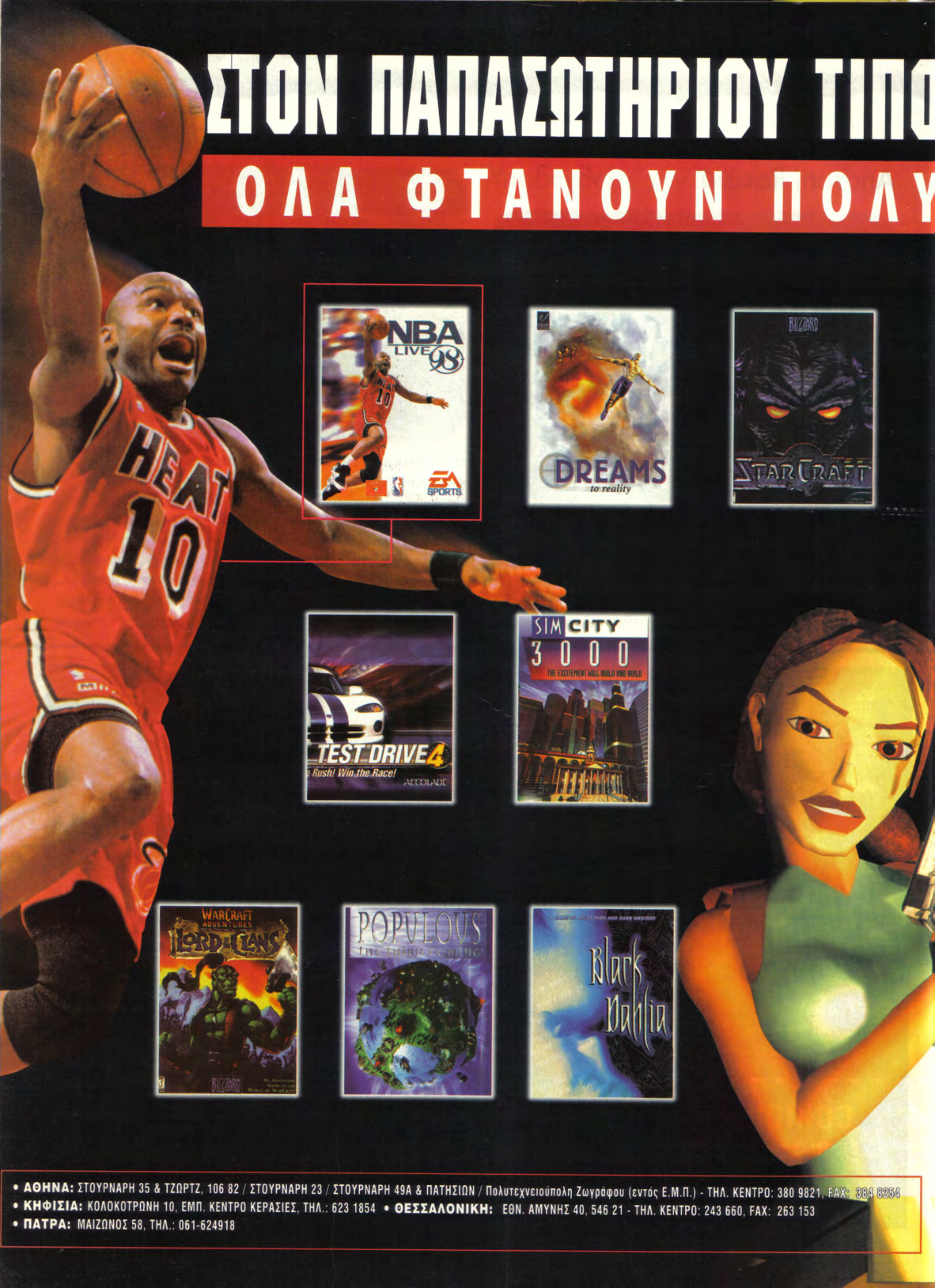
Αν δεν γνωρίζετε περί ποίου ο λόγος, ο Dilbert είναι μία από τις πιο αγαπημένες φιγούρες των αμερικανικών comics, αφού οι ιστοριούλες του (comics strips) με το ιδιότυπο χιούμορ εμφανίζονται σε περίπου 1.400 εφημερίδες παγκοσμίως. Ενα διαφορετικό είδος παιχνιδιών κάνει την εμφάνισή του στο προσκήνιο, καθώς τα παιχνίδια που απαρτίζουν το "Dilbert's desktop games" λαμβάνουν χώρα, όπως αντιλαμβάνεστε από τον τίτλο, στο desktop του PC σας. Μην περιμένετε, βέβαια, κάτι το εξαίρετο από άποψης γραφικών. Τα παιχνίδια που προσφέρει ο Dilbert διαθέτουν απλά γραφικά, για να ταιριάζουν με την επιφάνεια εργασίας, αλλά χαρακτηρίζονται από απίθανες καταστάσεις, διασκεδαστικούς διαλόγους και χιουμοριστικά στιγμιότυπα. Μία πρωτότυπη ιδέα που ενδέχεται να ξεκουράσει και να διασκεδάσει έπειτα από τις πολύωρες φονικές μάχες με τους πάσης φύσεως εξωγήινους.

Andretti Racing





Τα μέλη της οικογένειας Andretti συγκαταλέγονται στους κορυφαίους ραλίστες όλων των εποχών και, μάλιστα, σε μία αρκετά μεγάλη ποικιλία οχημάτων και αντίστοιχων αγώνων (από F1 μέχρι Indy cars). Τι καλύτερο, λοιπόν, από το να διαφημίσουν και υποστηρίξουν ένα racing game που δεν περιορίζεται μόνο σε ένα είδος οχήματος αλλά αγκαλιάζει σχεδόν ολόκληρο τον κόσμο των αγωνιστικών αυτοκινήτων. Το Andretti Racing διαθέτει καταπληκτικά γραφικά, υποστηρίζει 3D accelerators και προσφέρει πολλαπλές όψεις των αυτοκινήτων που αντιδρούν με ρεαλιστικό τρόπο. Πρόκειται για ένα racing school όπου θα σας δοθούν μαθήματα αγωνιστικής οδήγησης και racing tips από τους αδελφούς Andretti, καθώς και μία -ας την πούμε- campaign mode. Ενα ακόμη παιχνίδι που θα σας προσφέρει την αληθινή συγκίνηση των αγώνων, χωρίς να σας σηκώσει από την καρέκλα.


ΣΤΟΝ ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΤΙΠΟ
ΟΛΑ ΦΤΑΝΟΥΝ ΠΟΛΥ
NBA LIVE 98
EA SPORTS
DREAMS to reality
BLIZZARD
STARCRAFT
TEST DRIVE 4
ACCOLADE
SIM CITY 3000
THE EXCITEMENT WILL BUILD AND BUILD
WARCRAFT ADVENTURES
LORD OF THE CLANS
POPULOUS
the third coming
Black Dahlia
• ΑΘΗΝΑ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35 & ΤΖΩΡΤΖ, 106 82 / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 23 / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49Α & ΠΑΤΗΣΙΩΝ / Πολυτεχνειούπολη Ζωγράφου (εντός Ε.Μ.Π.) - ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ: 380 9821, FAX: 384 8254
• ΚΗΦΙΣΙΑ: ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 10, ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ΚΕΡΑΣΙΕΣ, ΤΗΛ.: 623 1854 • ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΕΘΝ. ΑΜΥΝΗΣ 40, 546 21 - ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ: 243 660, FAX: 263 153
• ΠΑΤΡΑ: ΜΑΙΖΩΝΟΣ 58, ΤΗΛ.: 061-624918

ΤΑ ΔΕΝ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΩΡΑ ΤΟΥ!

ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΩΡΑ ΤΟΥΣ!





'Ολο τον Δεκέμβριο ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, ΔΩΡΑ, ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ σε κάθε σας επίσκεψη για αγορά ή ενημέρωση!

Παπασωτηρίου

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΒΙΒΛΙΑ - MULTIMEDIA

PC Spy

Από την παρούσα στήλη θα παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες για PCs.

GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Από τη Sierra

Όταν η Sierra πήρε την απόφαση να σταματήσει οριστικά την κυκλοφορία παιχνιδιών με video graphics, καθώς το κόστος τους είναι ιδιαίτερα υψηλό, πολλοί αναρωτήθηκαν εάν αυτό θα σήμαινε το τέλος της περίφημης σειράς Gabriel Knight. Γρήγορα, όμως, οι όποιες ανησυχίες διαλύθηκαν. Η εταιρία ανακοίνωσε επίσημα ότι ετοιμάζει το Gabriel Knight 3, το οποίο θα στηριχθεί στο νέο 3D interface της εταιρίας, βάση εξάλλου και για τα King's Quest 8 και Quest for Glory 5.

Το βασικό σεναριακό background του παιχνιδιού είναι εντελώς διαφορετικό από αυτό των δύο πρώτων της σειράς. Αφού έλυσες το μυστήριο των voodoo murders της Νέας Ορλεάνης (Gabriel Knight 1) και επέζησες των λυκανθρώπων στη Γερμανία (Gabriel Knight 2), δέχεσαι μια πρόσκληση για ένα Σαββατοκύριακο στο σπίτι ενός απογόνου μιας πριγκιπικής οικογένειας, κάπου στην Ευρώπη. Η Grace είναι υπερευχαριστημένη, αφού θεωρεί ότι -επιτέλους!- θα συναναστραφείς με άτομα του κύκλου που σου αρμόζει! Γρήγορα, όμως, θα καταστεί σαφές ότι το κίνητρο του πρίγκιπα δεν



είναι απλώς "κοινωνικό". Μόλις έχει αποκτήσει έναν γιο και φοβάται για την ασφάλειά του, αφού την πριγκιπική οικογένεια -γενεές τώρα- ακολουθεί ένας θρύλος... Την πρώτη κιόλας νύχτα της εκεί παραμονής σου, το μωρό απάγεται. Ακολουθείς τα ίχνη των απαγωγέων στο σταθμό του τρένου και από εκεί σε ένα μικρό χωριό.



Αυτήν τη φορά, η ατμόσφαιρα της περιπέτειας παραπέμπει σε μυθιστορήματα της Αγκάθα Κρίστι. Πλήθος υπόπτων επιτρέπει στο χρήστη, αν και διατηρεί ένα βασικό μονοπάτι δράσης, μία σειρά εναλλακτικών, ανάλογα με το βαθμό κατανόησης της ιστορίας.

Η μικρή αυτή πόλη κρύβει ένα θανάσιμο μυστικό και, αν θέλεις να ανακαλύψεις τι βρίσκεται πίσω από την απαγωγή, πρέπει πρώτα απ' όλα να λύσεις το μυστήριο που την περιβάλλει.



Το interface του παιχνιδιού θα βασίζεται στο νέο 3D system engine που έχει σχεδιάσει η εταιρία και θα φέρει το όνομα "G-Engine" - σε αυτό η Sierra θα στηρίξει τις περισσότερες από τις νέες παραγωγές της. Τα γραφικά του θα είναι handmade. Μάλιστα, τα πρώτα δείγματα καθιστούν σαφές ότι οι σχεδιαστές έχουν αποδώσει έργο μοναδικής ποιότητας. Σημειωτέον ότι το πρόγραμμα θα αξιοποιεί όλες τις δυνατότητες της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας (MMX, DirectX, 3D accelerators κ.λπ.).

Το σημαντικό νέο στοιχείο του Gabriel Knight 3 θα είναι η κίνηση των χαρακτήρων σε πραγματικό χρόνο - κάτι, δηλαδή, ανάμεσα στο Colonel's Bequest και το Last Express. Ταυτόχρονα, θα δίνεται η δυνατότητα αλλαγής της "οπτικής γωνίας", ώστε να επιτρέπεται μία πολύ καλύτερη εικόνα της εξελισσόμενης δράσης.

Τα μέχρι στιγμής μουσικά δείγματα φανερώνουν ότι τα μουσικά μοτίβα θα ακολουθούν το πνεύμα του πρώτου της σειράς - θα κυριαρχεί, με άλλα λόγια, υποβλητική ατμόσφαιρα μυστηρίου με έντονα cult στοιχεία.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του '98.

Αντρέας Τσουρινάκης

ULTIMA ONLINE

Από την Origin

Ο όρος "preview" δεν αποδίδει απόλυτα την ουσία αυτής της παρουσίασης, καθώς το Ultima Online, έπειτα από μία περίοδο εντατικού beta-testing playing, κυκλοφόρησε -επιτέλους!- κανονικά στο εμπόριο.



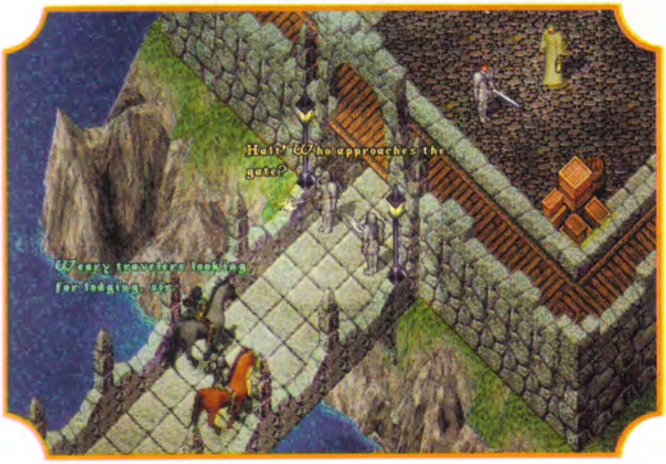


Αυτήν τη στιγμή, το Ultima Online αποτελεί τον μεγαλύτερο online κόσμο παιχνιδιού στο Internet και ήδη δέχεται περί τους 30.000 χρήστες ταυτόχρονα, με μέσο χρόνο ημερήσιας ενασχόλησης τις 3-4 ώρες! Μοναδικό κατόρθωμα! Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι, αν και κυκλοφόρησε μόλις στις αρχές του Οκτώβρη, αποτελεί τη μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία τόσο της Origin όσο και της Electronic Arts!



Οι ελάχιστες απαιτήσεις του προγράμματος είναι Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, σύνδεση με Internet και περί τα 261MB χώρο στον σκληρό!

Ξεκινώντας δεν έχεις παρά να δημιουργήσεις έναν καλό χαρακτήρα και να αφεθείς να γευθείς κάτι όντως μοναδικό. Η πλειονότητα των χιλιάδων χαρακτήρων που θα συναντάς θα είναι άλλοι χρήστες που βιώνουν την ίδια με εσένα εμπειρία.



Το παιχνίδι είναι απόλαυση και ίσως αυτός να είναι ο λόγος για τον οποίο "έπιασε" τόσο πολύ μεταξύ των χρηστών στο Internet. Επικοινωνώντας με τους άλλους χρήστες-χαρακτήρες θα σχηματίσεις την ομάδα σου για να προχωρήσεις στο παιχνίδι. Μαζί με τους συντρόφους σου θα εξερευνήσεις dungeons, θα παλέψεις με θηρία, θα δημιουργήσεις δικά σου Guilds (συντεχνίες) και θα ζήσεις την πραγματική έννοια της λέξης "ψυχαγωγία".

Το playability και η ελευθερία δράσης του παιχνιδιού είναι κάτι το πρωτοφανές για παιχνίδι του είδους. Μπορείς να κάνεις σχεδόν ό,τι θέλεις. Οι μηχανισμοί ανάπτυξης των χαρακτηριστικών σου λειτουργούν άψογα και έχεις πλήθος στοιχείων στη διάθεσή σου να καλλιεργήσεις. Η θέα του χρήστη είναι η κλασική των Ultima (αλλά και των Dark Sun) - δηλαδή, αυτή των τριών τετάρτων. Τα γραφικά είναι απίστευτα πλούσια για RPG που λειτουργεί στο περιβάλλον του Internet, οι χρωματισμοί του εξαιρετικά πλούσιοι και ο ήχος στο σύνολό του πάρα πολύ καλός.

Παρά την ευχρηστία του, μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το ότι δεν έχει προβλεφθεί -προς το παρόν- η ενσωμάτωση manual στο πακέτο του. Ετσι, όποτε το χρειαστεί ο χρήστης είναι υποχρεωμένος να το αναζητήσει on-line. Δεύτερο σημαντικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το ότι δεν είναι δυνατή η αγορά του απουσία πιστωτικής κάρτας. Το κόστος του παιχνιδιού είναι $60 (περίπου 18.000 δρχ.) και παρέχεται ενός μήνα ελεύθερη πρόσβαση και χρήση. Μετά το πέρας του χρονικού αυτού διαστήματος στοιχίζει $9.95 το μήνα (περίπου 3.000 δρχ.). Ο gamer θα βιώσει τη μοναδική αίσθηση τού να παίζει με πραγματικούς συμπαίκτες ή αντιπάλους. Είναι κάτι το φανταστικό. Περισσότερα, όμως, για το παιχνίδι, στο πλαίσιο της ολοκληρωμένης παρουσίασής του.

Αντρέας Τσουρινάκης

TEMUJIN: The Capricorn Collection

Της Southpeak Interactive

Υπάρχουν φορές κατά τις οποίες ο αρθρογράφος που επιχειρεί τη συλλογή στοιχείων για το preview ενός παιχνιδιού προερχόμενου από σχετικά άγνωστη κατασκευάστρια εταιρία νιώθει να τον χτυπά κάτι σαν κεραυνός. Περιγράφοντας το συναίσθημα, θα έλεγα ότι νιώθει σαν να έχει κτυπήσει φλέβα χρυσού εκεί που δεν το φανταζόταν. Αυτός είναι και ο τρόπος με τον οποίο το adventure ονόματι Temujin ταράζει τα λιμνάζοντα ύδατα της χρονιάς. Προς αποφυγή δε παρεξηγήσεων, δεν εννοώ ότι δεν εμφανίστηκαν εξαιρετικά adventure games εφέτος. Δυστυχώς, όμως, τα παιχνίδια αυτού του είδους, που παραμένουν ενεργά στη θύμησή μας ακόμη και έπειτα από καιρό, ολοένα λιγοστεύουν. Αλήθεια, έχετε μετρήσει πόσες φορές ο "μαιτρ" του είδους (στον Ανδρέα Τσουρινάκη αναφέρομαι) έχει δώσει βαθμολογία άνω του 90% σε παιχνίδι αυτή τη χρονιά;

Ας επανέλθουμε, όμως, στο θέμα μας. Το Temujin διαθέτει όλα εκείνα τα απαραίτητα συστατικά που κάνουν μία συνταγή μαγική: σενάριο που άνετα θα στήριζε την υπόθεση μιας επιτυχημένης κινηματογραφικής ταινίας, γρίφους που απαιτούν σημαντική ποσότητα εγκεφαλικής ουσίας προκειμένου να λυθούν, βιντεοσκοπημένες σκηνές ιδιαίτερης έντασης με αξιόλογο καστ ηθοποιών, νέα εντυπωσιακή video reality τεχνολογία που δημιουργεί την ψευδαίσθηση του τρισδιάστατου σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με δυο λόγια, το Temujin έχει την προοπτική να κατακτήσει μία θέση στο πάνθεον των adventure games!









Η υπόθεση εξελίσσεται στο περίφημο μουσείο Stevenson κατά τη διάρκεια της έκθεσης της συλλογής του Capricorn, της οποίας τα αντικείμενα τέχνης αφορούν στην περίοδο που ο κόσμος γνώριζε την κυριαρχία του Τζένγκις Χαν.

Ενώ εσύ θαυμάζεις και περιεργάζεσαι τα έργα τέχνης, κάτι φαίνεται να εξελίσσεται ανώμαλα... Ενας πανάρχαιος διάβολος, ο οποίος είχε παγιδευθεί για αιώνες σε ένα από τα αντικείμενα της συλλογής, απελευθερώθηκε και απειλεί να ανατρέψει την ισορροπία του κόσμου. Καλείσαι, λοιπόν, να παγιδεύσεις αυτό το κακό πνεύμα, λαμβάνοντας μία σειρά κρίσιμων αποφάσεων και επιλύοντας γρίφους. Η συνέχεια σε λίγο καιρό, όταν θα έχουμε την πλήρη έκδοση του τίτλου.

Κάτι που άσκησε πάνω μας ιδιαίτερη γοητεία είναι το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού. Η τεχνολογία στην οποία προαναφερθήκαμε δεν δίνει απλώς την αίσθηση της κίνησης εντός ενός περιβάλλοντος με προοπτική 360 μοιρών (βλ. Atlantis), αλλά της αλληλεπίδρασης με οποιοδήποτε σημείο στο χώρο!

Ελπίζω ότι η τελική παραγωγή θα επιβεβαιώσει όλα αυτά τα σπουδαία πρώτα δείγματα που έχουμε στα χέρια μας. Προς το παρόν, δεν μένει παρά να περιμένουμε ανυπομονώντας...

Billy the Kid

PC Spy

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Το ημερολόγιο των τίτλων που περιμένουμε

Η λίστα που ακολουθεί περιέχει όλα τα adventure και role playing games που αναμένονται τους επόμενους μήνες, έχουν δε προστεθεί μερικοί τίτλοι από άλλες κατηγορίες παιχνιδιών, την κυκλοφορία των οποίων περιβάλλει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Στη λίστα αυτή παρουσιάζονται οι ημερομηνίες της επίσημης κυκλοφορίας των παιχνιδιών, όπως τις δίνουν οι ίδιες οι εταιρίες.

Για τα παιχνίδια Fairy Tale Adventure 2 (The Dreamer's Guild/ Ignite), Descent to Undermountain (Interplay) και Island of Dr Moreau (Psygnosis), που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν από τον περασμένο Αύγουστο, δεν ξέρουμε ακόμη τίποτα.



STAR TREK: Secret of Vulcan Fury

Για τα Delirium (Interplay), Mageslayer (Raven Software/GT Interactive) και Of Light and Darkness (Interplay), η κυκλοφορία των οποίων αναμενόταν τον Σεπτέμβριο, ουδέν νεότερο προς το παρόν.

Για τα Byzantine: The Betrayal (Discovery Channel), Demon Isle (Sierra On-Line), Flight Unlimited 2 (Looking Glass Technologies), Meridian 59: Revelations (Studio 3DO/3DO) και Starship Titanic (Simon & Schuster Interactive), που αναμένονταν τον Οκτώβριο, ομοίως ουδέν νεότερο.

Το άρθρο αυτό γράφτηκε στις 20 Νοεμβρίου και, έτσι, δεν ήμουν σε θέση να γνωρίζω αν, τελικά, τα παιχνίδια που ακολουθούν και που -κανονικά- θα κυκλοφορούσαν τον Νοέμβριο πρόλαβαν να κυκλοφορήσουν εντός του τελευταίου δεκαήμερου του Νοεμβρίου. Προσωπική εκτίμηση: η κυκλοφορία τους μάλλον μετατίθεται στον μήνα Δεκέμβριο.

Police Quest: SWAT 2 (Sierra)
Starcraft (Blizzard)
The Elder Scrolls Adventures: Battlespire (Bethesda Softworks)
Tomb Raider 2 (Core Design/Eidos)
Star Trek: Secret of Vulcan Fury (Tribal Dreams/Interplay)



KING'S QUEST 8

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

Youngblood (GT Interactive)
Quake 2 (ID Software)
Wing Commander: Prophecy (Origin Systems)

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

Black Dahlia (Take 2 Interactive) (Ηταν να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.)
Tex Murphy: Overseer (Access Software) (Επρόκειτο να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.)
The Journeyman Project 3: Legacy of Time (Presto Studios/Red Orb)

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

Quest for Glory: Dragon Fire (Sierra) (Αρχικά, ήταν να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.)

ΑΡΧΕΣ 1998

Asherons Call (Turbine/Microsoft)
Baldur's Gate (BioWare/Interplay) (Ηταν να κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο.)
Daikatana (ION Storm/Eidos Interactive) (Επρόκειτο να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.)
Falcon 4.0 (Microprose) (Αρχική ημερομηνία κυκλοφορίας ο Δεκέμβριος.)
Final Fantasy VII (Squaresoft)
King's Quest: Mask of Eternity (Sierra) (Ηταν να κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο.)
Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (New World Computing/3DO) (Αρχική ημερομηνία κυκλοφορίας: Νοέμβριος.)
Populous: The Third Coming (Bullfrog/Electronic Arts) (Ηταν να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.)
Redguard (Bethesda Softworks)
Return To Krondor (7th Level) (Επρόκειτο να κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο.)
SimCity 3000 (Maxis/Electronic Arts)
Unreal (Epic Megagames/GT Interactive)
Warcraft Adventures: Lord of the Clans (Blizzard) (Αρχικά, ήταν να κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο.)



QUEST for GLORY 5

Αντρέας Τσουρινάκης


WARZONE
HOT PICK
T.S.R. - Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ
Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΑ R.P.G ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΙ ΙΣΤΟΡΙΑ!
PLANESCAPE
FORGOTTEN REALMS
DRAGONLANCE
Legacy of Kings
BIRTHRIGHT
Ravenloft
WAR ZONE
ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ ΜΕ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ, ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ! ΠΟΙΟΣ ΤΟΛΜΑΕΙ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΣΟΥ;
MUTANT CHRONICLES
κάισσα
CHRONOPIA ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
ΟΤΙ ΞΕΡΑΤΕ ΓΙΑ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΕΣ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ.... ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΟ! ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΤΟΥ "WAR ZONE"
CHRONOPIA
PORTAL
Ο ΠΙΟ ΑΠΛΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΟ "MAGIC, THE GATHERING"!
PORTAL™
ΔΥΟ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ, ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΑΣ ΑΝΟΙΓΟΥΝ ΤΗΝ ΠΥΛΗ ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΕ ΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ.
TEMPEST™
TEMPEST
ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ EXPANSION ΤΟΥ "MAGIC, THE GATHERING" ΕΧΕΙ ΤΙΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΑΤΕ! ΕΣΕΙΣ... ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ;
Wizards OF THE COAST®
Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους ☎3606488
Δεριγνύ 23 Πλ. Βικτωρίας ☎8813990
Γλυφάδα Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά ☎8982057
Πειραιάς Σωτήρος Διός 56 Πασαλιμάνι ☎4225944
Θεσσαλονίκη Πατριάρχου Ιωακείμ 8 ☎257397
Χαλάνδρι Πεντέλης 40 (COMFUZIO) ☎6844928
Μαρούσι Κονδύλη 7 (Ταχυδρομείο) ☎6141675
Αγ. Παρασκευή Αγ. Ιωάννη 18-20 Futureland ☎6015535
Παγκράτι Τιμοθέου 8 & Υμηττού ΝΕΟ! ☎7265435
MF Systems Λέλας Καραγιάννη 14 ΝΕΟ! ☎8564265
Ηράκλειο Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21 ☎285659
Χανιά Σκαλίδη 92 ☎88996

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 222 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) **DIABLO**
(BLIZZARD)

2 (-) **RIVEN**
(CYAN)

3 (4) **BROKEN SWORD 2**
(VIRGIN)

4 (5) **PANDORA DIRECTIVE**
(ACCESS)

5 (3) **ATLANTIS**
(CRYO)

ACTION

1 (1) **QUAKE**
(iD)

2 (2) **TOMB RAIDER**
(CORE DESIGN)

3 (-) **DOOM 2**
(iD)

4 (3) **DUKE NUKEM 3D**
(APOGEE)

5 (4) **OUTLAWS**
(LUCASARTS)

STRATEGY

1 (1) **WARCRAFT 2**
(BLIZZARD)

2 (3) **RED ALERT**
(WESTWOOD)

3 (2) **DUNGEON KEEPER**
(BULLFROG)

4 (-) **MASTER OF ORION 2**
(MICROPROSE)

5 (-) **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2**
(NEW WORLD COMPUTING)

SIMULATION

1 (1) **FIFA 97**
(ELECTRONIC ARTS)

2 (2) **NBA LIVE 97**
(ELECTRONIC ARTS)

3 (-) **THE NEED FOR SPEED 2**
(ELECTRONIC ARTS)

4 (-) **CARMAGEDDON**
(INTERPLAY)

5 (4) **GRAND PRIX 2**
(MICROPROSE)

TOP TEN

#		Τίτλος	Εταιρεία	Κατηγορία	
1	▲	**WARCRAFT II (2)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆
2	▲	**RED ALERT (7)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆
3	▼	**DIABLO (1)**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆
4	▲	**FIFA 97 (6)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆
5	▲	**RIVEN**	(CYAN)	ADVENTURE	☆
6	▲	**NBA LIVE 97 (9)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆
7	▲	**QUAKE**	(iD)	ACTION	☆
8	▲	**THE NEED FOR SPEED 2**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
9	▼	**BROKEN SWORD 2 (8)**	(VIRGIN)	ADVENTURE	☆☆
10	▲	**PANDORA DIRECTIVE**	(ACCESS)	ADVENTURE	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*
- ▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*
- \- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Το Warcraft II κατάφερε αυτόν το μήνα να καταλάβει την πρώτη θέση του TOP TEN μας, ενώ το Red Alert επανέκαμψε δριμύτερο, χάνοντας με ελάχιστη διαφορά την κορυφή. Το Riven εισέβαλε θριαμβευτικά στο TOP TEN, δείχνοντας τα... δόντια του, ενώ εντυπωσιακή υπήρξε και η άνοδος του Quake, πιθανότατα ενόψει του επικείμενου sequel αλλά και λόγω... Grand Prix!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ ΓΙΩΡΓΟ ΚΑΛΦΟΓΛΟΥ ΤΗΣ MICROSTAR

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 14/11 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ

PC Master: Κύριε Καλφόγλου, πείτε μας εν ολίγοις την ιστορία της Microstar.

Γιώργος Καλφόγλου: Η Microstar έχει ξεκινήσει εδώ και δεκαοκτώ μήνες και αποτελεί μετεξέλιξη της γαλλικής εταιρίας CompuWorld και της αμερικανικής CD-Direct, οι οποίες λειτουργούν από το 1985. Είμαστε από τις ανεξάρτητες και πρωτοποριακές εταιρίες στην Ελλάδα και ειδικευόμαστε στους τομείς της ανάπτυξης λογισμικού κάθετης αγοράς, της ανάπτυξης multimedia εφαρμογών για εκπαίδευση και ψυχαγωγία (ελληνικών εφαρμογών) και της παροχής υπηρεσιών σε εξειδικευμένους τομείς υψηλής τεχνολογίας. Παράλληλα ειδικευόμαστε και στην παροχή εξειδικευμένης εκπαίδευσης και κατάρτισης. Είμαστε σταθερά μέσα στις πέντε πρώτες εταιρίες διακίνησης και εμπορίας CD-ROM τίτλων σε θέματα ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης.

PCM: Τι είδους προϊόντα διαθέτει η Microstar;

Γ.Κ.: Οσον αφορά στα δικά μας προϊόντα, απευθύνονται σε κάθετες αγορές. Διαθέτουμε εφαρμογές για κτηματομεσιτικά γραφεία, οδοντιάτρους, διαχείριση δανειστικής βιβλιοθήκης και για ελεύθερους επαγγελματίες. Η μεγαλύτερη εφαρμογή που έχουμε αναπτύξει μέσα στα τρία τελευταία χρόνια απευθύνεται σε ανταλλακτήρια συναλλάγματος. Πελάτες μας είναι, προς το παρόν, πέντε εταιρίες του χώρου, εκ των οποίων οι δύο είναι από τα μεγαλύτερα ονόματα στο χώρο των ανταλλακτηρίων συναλλάγματος με περίπου 45 υποκαταστήματα σε όλη την Ελλάδα. Από την άλλη, συνεργαζόμαστε με διάφορες εταιρίες του εξωτερικού και τον τελευταίο χρόνο είμαστε αποκλειστικοί αντιπρόσωποι της Ubi-Soft στην Ελλάδα. Επίσης, συνεργαζόμαστε με τη Valmer (από τη Γαλλία), με την οποία έχουμε εκδώσει ένα organiser, το 357, πλήρως εξελληνισμένο. Επιγραμματικά άλλες εταιρίες με τις οποίες συνεργαζόμαστε είναι η Show Business, η 2010 Software Corp., η LimeLight και η Amtex.



Σχετικά με τα προϊόντα της Ubi-Soft, είμαστε η πρώτη εταιρία στον ελληνικό χώρο που αναπτύσσει εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία βασίζονται στο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας για το δημοτικό και το γυμνάσιο. Η πρώτη πλήρως εξελληνισμένη σειρά είναι ο "Rayman Junior" που θα βγει στην ελληνική αγορά στο προσεχές μέλλον και καλύπτει ηλικίες από έξι έως έντεκα ετών. Η δεύτερη σειρά είναι ο Τιμόθεος (Tim7) που θα κυκλοφορήσει μέχρι τον Φεβρουάριο του 1998 σε πέντε πακέτα, τα οποία καλύπτουν ηλικίες από δέκα μέχρι και περίπου δεκαπέντε ετών, δηλαδή μέχρι Α' Λυκείου.

PCM: Πώς βλέπετε την ελληνική αγορά πολυμέσων;

Γ.Κ.: Ενώ πρόκειται για μια αγορά η οποία εξελίσσεται συνεχώς, δεν μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει ακόμη κάτι πολύ αξιόλογο. Οι παραγωγές της Ubi-Soft, που προαναφέραμε, είναι νομίζω μοναδικές αυτήν τη στιγμή στην ελληνική αγορά, αφ' ενός για τη multimedia τεχνολογία που χρησιμοποιούν και αφ' ετέρου για το εκπαιδευτικό υλικό που διαθέτουν. Δεν κυκλοφορεί κάτι αντίστοιχο.

PCM: Πώς θα σχολιάζατε τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις των παιχνιδιών σε hardware;

Γ.Κ.: Το γεγονός εντάσσεται στο γενικότερο κλίμα της εποχής, που θέλει την τεχνολογία να αναπτύσσεται συνεχώς, επομένως και το hardware. Συνέχεια κυκλοφορούν νέα προϊόντα, αναγκαστικά ακολουθούν τα παιχνίδια, οι εφαρμογές ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης μπαίνοντας και αυτές στο παιχνίδι των κατασκευαστών.

PCM: Αυτή η εξέλιξη θα οδηγήσει σε καλό δρόμο την παραγωγή software;

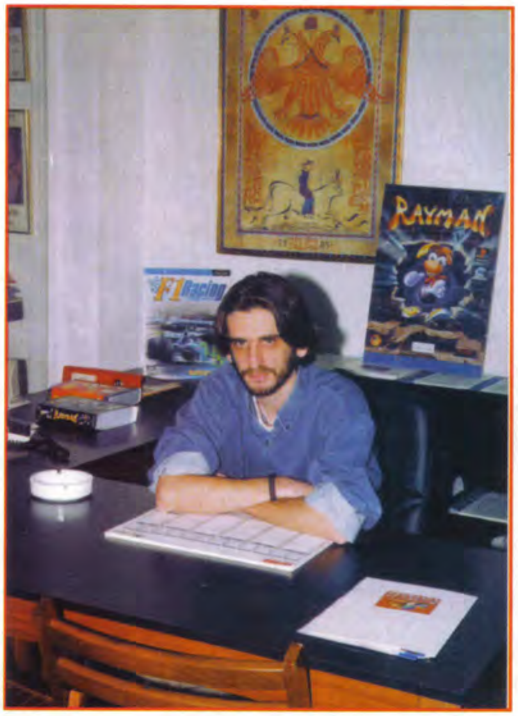
Γ.Κ.: Μάλλον ναι, από την άποψη ότι θα αρχίσουν να δημιουργούνται καλύτερες και πιο πλούσιες εφαρμογές. Από την άλλη, βέβαια, όλο αυτό το κλίμα έχει επι-

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

φέρει σύγχυση στον κόσμο, ο οποίος προσπαθεί να ακολουθεί τις εξελίξεις και να ενημερώνεται, μη καταφέρνοντας ωστόσο να έχει σαφή άποψη αναφορικά με το τι συμβαίνει στην αγορά, τι προϊόντα κυκλοφορούν και τι πρέπει να αγοράσει. Για το λόγο αυτόν πολλοί, όταν πρόκειται να κάνουν κάποια αγορά, καταφεύγουν σε φίλους και γνωστούς που έχουν κάποια επαφή με το αντικείμενο.

PCM: Ποια είναι τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;

Γ.Κ. Στο προσεχές μέλλον στόχος μας είναι να αναπτυχθούμε περισσότερο στο χώρο του εκπαιδευτικού λογισμικού, όπου παρατηρείται συνεχής αύξηση του κοινού, σε συνδυασμό με διεύρυνση του ορίου ηλικίας, αφού εμφανίζονται ολοένα νεότερα άτομα. Σε αυτό το κοινό στοχεύουμε να προσφέρουμε παραγωγές μοναδικές, αυτήν τη στιγμή, για τα ελληνικά δεδομένα. Από εκεί και πέρα υπάρχει η σκέψη να δημιουργηθεί ένα κέντρο, το οποίο θα έχει τη δυνατότητα να παρέχει οποιουδήποτε είδους πληροφορίες σε μαθητές και εκπαιδευτικούς ταυτόχρονα. Το εν λόγω κέντρο θα έχει τη μορφή εικοσιτετράωρης τηλεφωνικής υποστήριξης, ενώ παράλληλα θα λειτουργεί και μέσω ενός κόμβου στο Internet.







PCM: Μπορείτε να μας δώσετε περισσότερες πληροφορίες για αυτό το εκπαιδευτικό κέντρο;

Γ.Κ.: Οπως ήδη ανέφερα, θα λειτουργεί σε εικοσιτετράωρη βάση με την υποχρέωση να δίνει απαντήσεις σε οποιαδήποτε ερώτηση υποβάλλεται, είτε από εκπαιδευτικό είτε από μαθητή, μέσα σε είκοσι τέσσερις ώρες. Ο απώτερος σκοπός αυτής της σκέψης είναι η on-line σύνδεση με σχολεία, να έχουν δηλαδή τη δυνατότητα τα εκπαιδευτήρια να χρησιμοποιούν το κέντρο ως πηγή πληροφοριών για οποιοδήποτε μαθητικό θέμα.

PCM: Οσον αφορά στην ανάπτυξη των εκπαιδευτικών εφαρμογών, με ποιον τρόπο έγινε η παραγωγή και πώς ήταν ως εμπειρία;

Γ.Κ.: Καταρχήν, η ανάπτυξη έγινε πάντα σε συνεργασία με την κατασκευάστρια εταιρία, τη Ubi-Soft. Μελετήσαμε το προϊόν, είδαμε πώς ακριβώς είναι η γαλλική παραγωγή και ύστερα, σε συνεχή συνεργασία με δασκάλους ή καθηγητές (ανάλογα με την ηλικία), δημιουργήσαμε την ελληνική έκδοση. Προσαρμόστηκε η ύλη του Υπουργείου Παιδείας στο ελληνικό παιχνίδι και προχωρήσαμε στην ηχογράφηση των κειμένων σε studio με επαγγελματίες ηθοποιούς, όπως ο κ. Παπαγιάννης του Εθνικού Θεάτρου. Ολα τα κείμενα και οι οθόνες ξαναγράφτηκαν στα ελληνικά και στάλθηκαν στη Γαλλία, όπου γίνεται το τελικό μοντάρισμα στα εργαστήρια της Ubi-Soft, και πολύ σύντομα θα βγει το τελικό προϊόν. Σε γενικές γραμμές, είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα διαδικασία. Τα προϊόντα της Ubi-Soft είναι εκπληκτικά, με φοβερά γραφικά και ήχο και εντυπωσιακή τεχνολογία.

PCM: Οι εκπαιδευτικοί αυτοί τίτλοι θα διατίθενται στο εμπόριο ή υπάρχει η προοπτική να γίνεται η διακίνησή τους στα σχολεία;

Γ.Κ.: Θα ξεκινήσει από το εμπόριο, αλλά θα γίνει η προσπάθεια να μπουν και στα σχολεία. Ηδη στη Γαλλία υπάρχουν κάποια σχολεία που δουλεύουν με βάση αυτά τα προγράμματα. Η αγγλική έκδοση του Rayman είναι ήδη στην αγορά και μέσα σε περίπου δέκα ημέρες θα κυκλοφορήσει και η ελληνική (Rayman Junior), ενώ μέχρι το τέλος Φεβρουαρίου θα κυκλοφορήσει ο Tim7 (Τιμόθεος).

■

SILICON VALLEY

Αρκετοί από εμάς, στα νιάτα μας, θέλαμε να γίνουμε πιλότοι. Επειδή όμως η Αεροπορία στην πορεία έγινε ένα... "όνειρο τρελό", στραφήκαμε στην οθόνη του υπολογιστή προκειμένου να πιλοτάρουμε αεροπλάνα και... βαπόρια. Στην Αθήνα λειτουργεί ένα κατάστημα που απευθύνεται σε όλους εκείνους που θέλουν να γίνουν πιλότοι στη θέση του πιλότου!

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Silicon Valley
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Εξομοιωτές
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Μπόταση 14, Αθήνα
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 3802397



Ενας... πιλότος σάς υποδέχεται στη Silicon Valley.



Τιμόνια για όλους.

Από το εσωτερικό του καταστήματος.



Η Silicon Valley μετρά δυόμισι χρόνια ζωής στην οδό Μπόταση και έχει καταφέρει να γίνει τόπος συνάντησης των απανταχού φανατικών φίλων των εξομοιωτών. Αυτό διότι προσφέρει πλήρη υποστήριξη τόσο σε επίπεδο hardware όσο και σε επίπεδο software για όλους εκείνους που έχουν το... βίτσιο. Για να γίνουμε πιο σαφείς, στο κατάστημα μπορείτε να βρείτε από απλά joysticks μέχρι κράνη Virtual Reality και ειδικά προσαρμοσμένα τιμόνια που σας μεταφέρουν την αίσθηση ενός πραγματικού αυτοκινήτου. Πέραν αυτού, αν δεν σας ικανοποιεί ένα χειριστήριο και θέλετε να αλλάξετε κάποια από τα χαρακτηριστικά του ή να βελτιώσετε τις αποδόσεις του, τότε οι υπεύθυνοι της Silicon Valley θα αναλάβουν να πραγματοποιήσουν τις επιθυμίες σας.

Παράλληλα με την τεχνική υποστήριξη, στο κατάστημα μπορείτε να βρείτε όλους τους εξομοιωτές που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Δεν αναφερόμαστε μόνο στα γνωστά παιχνίδια αλλά και σε επαγγελματικά πακέτα υψηλών προδιαγραφών και απαιτήσεων (υπολογιστικών και... οικονομικών!), τα οποία φυσικά απευθύνονται σε πιο ειδικευμένο κοινό. Είτε σας ενδιαφέρουν οι racing ή οι flight simulators είτε οι εξομοιωτές υποβρυχίων, πολιτικών αεροπλάνων, αρμάτων μάχης και άλλων, είναι βέβαιο ότι θα βρείτε αυτό που σας "ταιριάζει" στο κατάστημα. Ακρως εντυπωσιακή είναι η πληρότητα και η ενημέρωση αναφορικά με τα προϊόντα που διαθέτει η Silicon Valley σε έναν τόσο ευαίσθητο και παραμελημένο χώρο, όπως είναι οι κάθε είδους εξομοιωτές που βρίσκονται στην πλειονότητά τους έξω από τα φώτα της δημοσιότητας.

Αυτή η ενημέρωση δεν είναι καθόλου τυχαία. Πρώτα απ' όλα, στη Silicon Valley δεν πρόκειται να βρείτε ούτε υπολογιστές ούτε περιφερειακά. Το κατάστημα δεν έχει σκοπό να κινηθεί σε αυτήν την, ούτως ή άλλως, κορεσμένη αγορά. Αλλωστε, οι υπεύθυνοι του δηλώνουν φανατικοί των εξομοιωτών και σίγουρα αντιμετωπίζουν τη δουλειά τους με μία πιο "χομπίστικη" φιλοσοφία. Ετσι, εκείνο που προέχει είναι η σωστή και ειδικευμένη εξυπηρέτηση του πελάτη που ζητά κάτι συγκεκριμένο, αφού οι εξομοιωτές δεν υπάρχουν ως συμπλήρωμα άλλων αντικειμένων αλλά είναι η "καρδιά" του καταστήματος. Στο μικρό χώρο του όλα βρίσκονται στη θέση τους, τακτοποιημένα στα ράφια και εύκολα προσβάσιμα από τον πελάτη, προκειμένου αυτός να διαλέξει αυτό που του χρειάζεται. Οι άνθρωποι του καταστήματος βρίσκονται εκεί ανά πάσα στιγμή, πρόθυμοι να τον πληροφορήσουν για οτιδήποτε νέο κυκλοφόρησε και να τον βοηθήσουν να επιλέξει το κατάλληλο προϊόν.

Οσον αφορά στη "χομπίστικη" αντίληψη των υπευθύνων του καταστήματος, πρέπει να σημειώσουμε την πρωτοβουλία τους για τη δημιουργία clubs απευθυνόμενα στους φανατικούς των μαχητικών και πολιτικών αεροπλάνων, αλλά και σε όσους προτιμούν τα αγωνιστικά αυτοκίνητα. Τα μέλη αυτών των clubs (αναμένεται να λειτουργήσουν εντός του 1998) θα απολαμβάνουν μία πιο ολοκληρωμένη και άμεση εξυπηρέτηση, θα έχουν έκπτωση σε όλες τις αγορές τους και θα μπορούν να συμμετέχουν σε multiplayer sessions με άλλους "συναγωνιστές". Αυτές οι sessions θα πραγματοποιούνται αρχικά σε local επίπεδο, ενώ υπάρχει η προοπτική να μεταφερθούν και σε επίπεδο Internet. Ισως ακόμη συστηθεί και μία εικονική αεροπορική εταιρία, η οποία θα ζητά από τους "πιλότους" της να συμπληρώσουν κάποιες ώρες πτήσης σε σχεδιασμένα δρομολόγια.

Πρώτα απ' όλα, στη Silicon Valley δεν πρόκειται να βρείτε ούτε υπολογιστές ούτε περιφερειακά. Το κατάστημα δεν έχει σκοπό να κινηθεί σε αυτήν την, ούτως ή άλλως, κορεσμένη αγορά. Αλλωστε, οι υπεύθυνοί του δηλώνουν φανατικοί των εξομοιωτών και σίγουρα αντιμετωπίζουν τη δουλειά τους με μία πιο "χομπίστικη" φιλοσοφία.



Η εξυπηρέτηση των πελατών γίνεται πάντα με το χαμόγελο.

Κατά τη συνήθεια της εποχής, η εταιρία δεν θα μπορούσε να λείπει από τον γνωστό και μη εξαιρετέο κυβερνοχώρο. Τους τελευταίους μήνες υπάρχει ένα πολύ καλό, πλήρες και ενημερωμένο site (http://sv.pronet.gr), από το οποίο μπορείτε να αντλήσετε όσες πληροφορίες θέλετε για τα είδη της Silicon Valley και γενικά για τους εξομοιωτές, καθώς και να δώσετε τη δική σας παραγγελία.

Ολοκληρώνοντας, η Silicon Valley καταφέρνει να αναπληρώσει επάξια ένα μεγάλο κενό στην ελληνική αλλά και γενικότερα την ευρωπαϊκή αγορά. Το κοινό της όχι μόνο ανταποκρίνεται θερμά, αλλά και είναι πιστό σε αυτή, αφού είναι το μόνο κατάστημα που παρέχει τόσο ειδικευμένες λύσεις στους fans. Τα προϊόντα απευθύνονται τόσο στο χομπίστα που έχει το απωθημένο όσο και στον επαγγελματία πιλότο (καπετάνιο ή οδηγό), ο οποίος θέλει να πετά (ή να οδηγεί) γενικώς...



USER POWER

Εχετε ενοχληθεί από την ανάρμοστη συμπεριφορά κάποιου καταστήματος ή φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικών με την Πληροφορική και επιθυμείτε την καταγραφή της; Θέλετε να εξυμνήσετε τη στάση ενός σωστού επαγγελματία; Γράψτε μας χωρίς καθυστέρηση στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power". Εσείς είστε η δύναμη και πρέπει να γίνει συνείδηση όλων!

Ο ΕΠΙΜΕΝΩΝ... ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

Με ένα θέμα που άπτεται του ενδιαφέροντος των gamers θα ασχοληθούμε, αγαπητοί φίλοι, στο μεγαλύτερο τμήμα του "User Power" αυτού του μήνα. Πρόκειται για τα περίφημα ελληνικά manuals των παιχνιδιών, που τον τελευταίο καιρό αποτελούν απαραίτητο πλέον συμπλήρωμα των περισσότερων τίτλων του είδους που κυκλοφορούν στην αγορά. Αφορμή στάθηκε η επιστολή προς τη στήλη του αναγνώστη μας Βασίλη Χαλκίτη από τον Κορυδαλλό, στην οποία αναφέρονται, μεταξύ άλλων, όσα ακολουθούν.

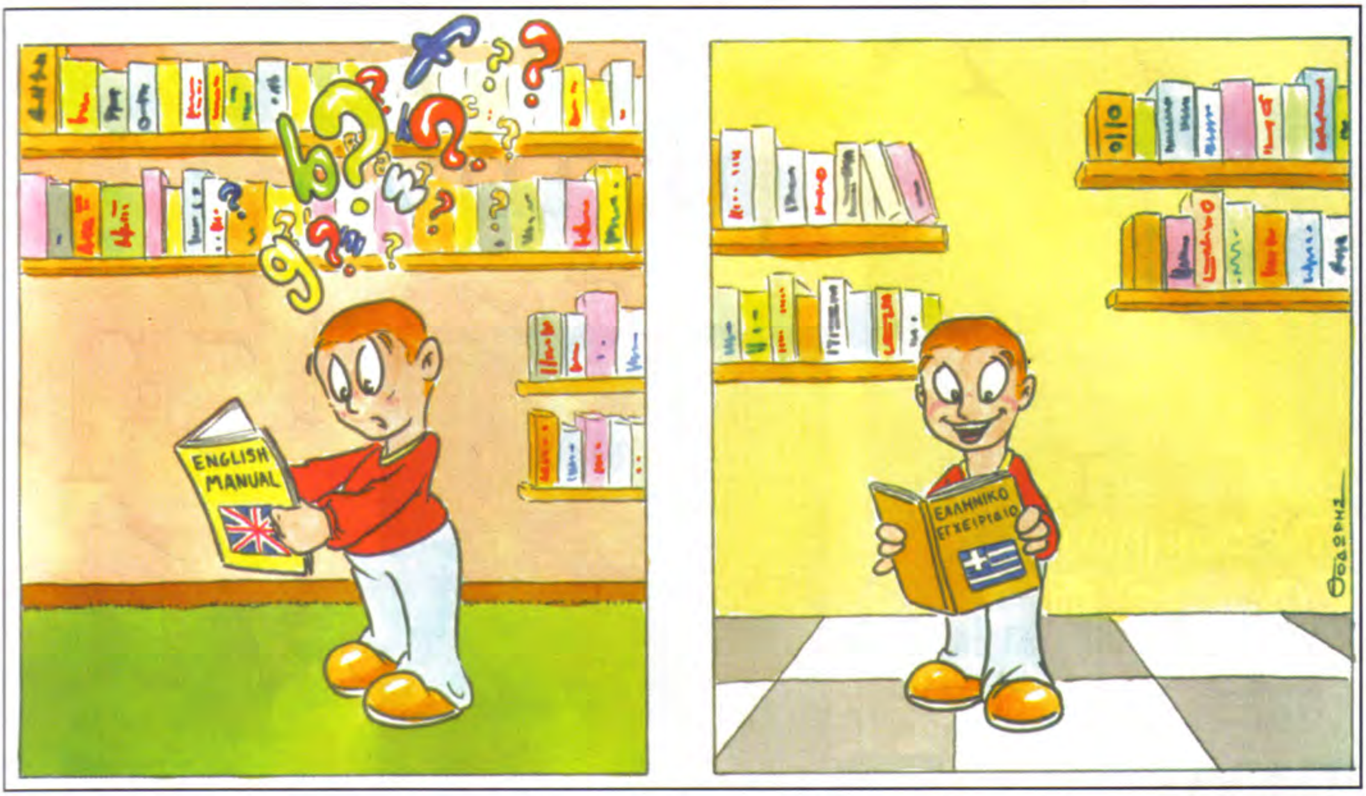
"Είναι αλήθεια και δεν ντρέπομαι καθόλου να το πω πως χρησιμοποιώ τον υπολογιστή μου κυρίως για παιχνίδια. Η προσωπική μου ιστορία ως gamer δεν είναι μάλιστα πρόσφατη (αντίθετα, μπορώ να πω ότι κρατά χρόνια αυτή η κολόνια), αλλά χρονολογείται από την εποχή του θρυλικού Spectrum, τον οποίο επίσης θα πρέπει να παραδεχθώ, κινδυνεύοντας να θεωρηθώ ως... αρχαιοκάπηλος και να έχω μπελάδες με τις αντίστοιχες υπηρεσίες του κράτους, πως κρατώ ακόμα φυλαγμένο σε μια γωνιά του δωματίου μου, περισσότερο βέβαια ως κειμήλιο αφού είναι πια παροπλισμένος.

Από παλιά θυμάμαι το πρόβλημα που αντιμετώπιζα τόσο εγώ όσο και οι φίλοι μου με τη γλώσσα στην οποία είναι γραμμένα σχεδόν όλα τα παιχνίδια καθώς και τα εγχειρίδιά τους, και η οποία φυσικά δεν είναι άλλη από την αγγλική. Στα action games, εντάξει, το πρόβλημα δεν είναι ιδιαίτερα σοβαρό, αφού τα πράγματα είναι απλά και δεν χρειάζεται καμιά σπουδαία φιλοσοφία για να καταλάβεις ποια είναι τα δύο-τρία πλήκτρα που χρησιμοποιείς στο παιχνίδι. Ομως στα strategy και κυρίως στα adventures, που αποτελούν και την προσωπική μου προτίμηση, η κατάσταση αρχίζει πλέον να σοβαρεύει. Αν δεν ξέρεις καλά αγγλικά, όπως συμβαίνει και με μένα, είσαι καταδικασμένος να μην μπορείς να παρακολουθήσεις το σενάριο, την πλοκή, τους γρίφους και -στα strategy- την εσωτερική δομή και τα λεπτά σημεία του παιχνιδιού, που πολλές φορές αποδεικνύονται τα πλέον αποφασιστικά. Είναι σαν να έχεις ένα πιάτο με όλες τις λιχουδιές του κόσμου μπροστά σου και κάποιος να σου έχει σφραγίσει το στόμα!

Παραδέχομαι πως η πλήρης μεταγλώττιση ενός τίτλου σίγουρα δεν είναι εύκολη υπόθεση και δύσκολα θα είναι και λειτουργική. (Φανταστείτε, π.χ., να μιλά στο video του Ripper ο Christopher Walken και να ακούγεται, αντί για αυτόν, η φωνή του Μήτσου από την εταιρία που αντιπροσωπεύει το παιχνίδι! Ιεροσυλία, τουλάχιστον...) Ομως, δεν πιστεύω πως συμβαίνει το ίδιο και με τα manuals (ή εγχειρίδια, αν προτιμάτε, μια και θίγουμε το θέμα των ελληνικών). Εκεί είναι απαραίτητο, κατά τη γνώμη μου, να υπάρχει πάντα ελληνική μετάφραση (εξάλλου, έχω την αίσθηση πως αυτό επιβάλλεται πλέον από το νόμο για την προστασία του καταναλωτή), προκειμένου να καταλαβαίνουν όλοι τι διάβολο κάνει και πώς ακριβώς λειτουργεί αυτό το προϊόν που έχουν στα χέρια τους!

Χαίρομαι που, επιτέλους, η πλειονότητα των τίτλων που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά ικανοποιεί αυτή την απαίτηση, που πιστεύω άλλωστε ότι δεν είναι μόνο δική μου αλλά και των περισσότερων gamers, οι οποίοι συχνά αναγκάζονταν μέχρι τώρα να νιώθουν μειονεκτικά επειδή δεν ήταν κάτοχοι ενός Proficiency και βάλε... Πέρα, μάλιστα, από αυτή την προφανή χρησιμότητά της, η μετάφραση των εγχειριδίων των παιχνιδιών πιστεύω πως λειτουργεί και ως ανασταλτικός παράγοντας για την πειρατεία, αφού όλοι οι gamers θα ήθελαν να έχουν στα χέρια τους το ελληνικό manual του αγαπημένου τους παιχνιδιού, κάτι που ένας 'πειρατής' σπάνια φροντίζει να δώσει μαζί με το παράνομα αντιγραμμένο παιχνίδι, αφού ως γνωστόν οι άνθρωποι αυτοί ενδιαφέρονται μόνο να αποκομίσουν το εύκολο κέρδος και δεν αποσκοπούν στη σωστή εξυπηρέτηση και αντιμετώπιση του 'πελάτη' τους.

Θα ήθελα, λοιπόν, με την ευκαιρία που μου δίνεται, να ευχαριστήσω μέσω της στήλης 'User Power' όλους αυτούς τους ανθρώπους των εταιριών που εισάγουν παιχνίδια στη χώρα μας, για τη μεγάλη ευκολία που προσφέρουν στους gamers τυπώνοντας ελληνικά εγχειρίδια οδηγιών. Μπράβο τους, με όλη μου την καρδιά! Ισως και το 'PC Master', μάλιστα, να έπρεπε να κάνει μια καμπάνια πάνω στο θέμα, προτρέποντας τους αναγνώστες του να αποφεύγουν όπως ο διάβολος



το λιβάνι τις εταιρίες εκείνες που 'σνομπάρουν' το κοινό τους και δεν δίνουν την πρέπουσα σημασία σε αυτό το τόσο σημαντικό θέμα."

Φίλε Βασίλη, μας βρίσκεις απολύτως σύμφωνους με τα γραφόμενά σου. Βέβαια, μάλλον θα δυσκολευτείς πια να ανακαλύψεις αντιπροσωπίες εταιριών του εξωτερικού στο χώρο των games που να μη διανέμουν ελληνικά manuals και, ως εκ τούτου, η αντίστοιχη παραίνεσή σου είναι περιττή. Αυτό ασφαλώς είναι πρόσφατο φαινόμενο, αφού μέχρι πριν από λίγο καιρό η μόνη αντιπρόσωπος εταιρία που έκανε κάτι τέτοιο - και υπήρξε μάλιστα πρωτοπόρος στον τομέα αυτόν εδώ και αρκετά χρόνια - ήταν, για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, η Plotline του Γιάννη Καραϊωσηφόγλου. Αργότερα ακολούθησαν και οι υπόλοιπες. Ετσι, σήμερα πλέον, καταλήξαμε να βλέπουμε αγγλικά manuals μόνο στα παιχνίδια που δεν έχει ακόμη εκδώσει η επίσημη αντιπροσωπία τους (ή απλώς δεν υπάρχει τέτοια), αλλά τα φέρνουν διάφορα καταστήματα με παράλληλες εισαγωγές απευθείας από το εξωτερικό, συνήθως δε σε υψηλές τιμές, προκειμένου να εκμεταλλευθούν εμπορικά τη μικρή χρονική περίοδο που μεσολαβεί μέχρι να κυκλοφορήσει ευρέως στην αγορά το παιχνίδι από την ίδια την αντιπροσωπία.

Σχετικά με τη μεταγλώττιση σαφώς και δεν είναι πάντα λειτουργική, υπάρχουν όμως περιπτώσεις (π.χ., σε εκπαιδευτικά ή παιδικά προγράμματα) κατά τις οποίες όχι μόνο εφικτή είναι αλλά ήδη έχει αρχίσει να εφαρμόζεται. Δύο παραδείγματα που προέρχονται από την εταιρία CD-Media παρουσιάζονται στη στήλη "PC Flash" αυτού του τεύχους, ενώ πρόσφατη είναι η συμφωνία της Grup Multimedia για πλήρη μεταφορά στην ελληνική γλώσσα των τίτλων της Dorling Kindersley.

Στα σχόλιά σου αναφορικά με την πειρατεία δεν θα απαντήσουμε τώρα, καθώς επιφυλασσόμαστε για σχετικό αφιέρωμα της στήλης στο εγγύς μέλλον, όπου θα φιλοξενήσουμε κι άλλες απόψεις, τόσο αναγνωστών όσο και επαγγελματιών του χώρου.

Ως επίλογο για αυτόν το μήνα θα φιλοξενήσουμε την επιστολή ενός αναγνώστη, ο οποίος θέλει να μοιραστεί μαζί μας τις θετικές εντυπώσεις που του άφησε ένα γνωστό κατάστημα του χώρου. (Ετσι, για να μη λέτε πως είμαστε... αποκλειστικά και μόνον κακοί.)

Ο φίλος μας Δημήτρης Σπορυγιτάς, λοιπόν, γράφει τα ακόλουθα:

"Πριν από έναν μήνα, αποφάσισα να πάρω έναν υπολογιστή για όλες τις δουλειές, που να τον διακρίνουν η άριστη ποιότητα και ταχύτητα, ενώ επίσης να τον συνοδεύει ένα καλό όνομα. Επειτα από πολλά τηλεφωνήματα (μένω στην Κω) σε διάφορα μαγαζιά της Αθήνας, κατέληξα στο Multimedia Center. Εκεί, μετά την πολύ καλή εξυπηρέτηση του υπευθύνου κ. Πρασά, αποφάσισα να καταλήξω σε έναν Pentium 166 MMX, CD-ROM 24x, 3D 2400 4MB, Expert Media 3D 16 bit, 15άρα οθόνη, 32MB RAM, mouse, keyboard, 2x50 ηχεία. Το κομπιούτερ αποδείχθηκε κάτι περισσότερο από άψογο, τουλάχιστον για εμένα. Συνιστώ το Multimedia Center ανεπιφύλακτα σε όλους τους χρήστες Η/Υ, επειδή συνδυάζει χαμηλές τιμές, υψηλής ποιότητας μηχανήματα και άριστη εξυπηρέτηση".

Οπως βλέπεις, αγαπητέ Δημήτρη, δημοσιεύουμε την επιστολή σου και ελπίζουμε τόσο εσύ όσο και οι υπόλοιποι αναγνώστες μας να βρίσκετε πάντοτε την ίδια υψηλού επιπέδου εξυπηρέτηση σε όλα τα καταστήματα Πληροφορικής. Εμείς, από την πλευρά μας, θα κάνουμε ό,τι περνά από το χέρι μας για να γίνει αυτό εφικτό! ■

ΤΑΡΩ: MASTER OF FORTUNE

Τα μυστικά της μοίρας αποκαλύπτονται

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το άγνωστο τρομάζει τους ανθρώπους, γι' αυτό και ανέκαθεν προσπαθούσαν να διαλύσουν το σκοτάδι που κάλυπτε το μέλλον τους και να νιώσουν περισσότερο κυρίαρχοι της ύπαρξής τους. Από αυτή την ανάγκη έχουν γεννηθεί πολλές μαντικές πρακτικές, οι οποίες ακόμα και σήμερα έχουν πέραση, όπως αποδεικνύει η ύπαρξη δεκάδων μεταμεσονύχτιων τηλεοπτικών καφετζούδων.

Η τράπουλα Ταρώ και οι μυστηριώδεις συμβολισμοί της είναι μια από τις δημοφιλέστερες μεθόδους πρόβλεψης. Τώρα πια, χάρη στην προσπάθεια της Interactis Multimedia, μπορείτε να φέρετε μια εξειδικευμένη χαρτορίχτρα Ταρώ στο σπίτι σας, γλιτώνοντας και τα σχόλια της γειτονιάς. Το δίγλωσσο (ελληνικό και αγγλικό) CD-ROM Ταρώ, με το που φορτώνεται, μας δίνει τη δυνατότητα να μάθουμε το μέλλον στον επαγγελματικό ή τον αισθηματικό τομέα, καθώς και να βρούμε την απάντηση σε ερωτήματα που μας βασανίζουν. Μόλις επιλέξουμε την κατηγορία που μας ενδιαφέρει, θα πρέπει να διαλέξουμε και ένα χαρτί που να μας αντιπροσωπεύει. Το ηλεκτρονικό μας μέντιουμ θα μας δείξει τις κάρτες, μαζί με μια σύντομη περιγραφή για το συμβολισμό της καθεμιάς. Μετά ο υπολογιστής μάς καλεί να κρατήσουμε για λίγο πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού, ώστε να "κατανοήσει το ενεργειακό μας πεδίο"! Μόλις γίνει και αυτό, θα πρέπει να κόψουμε τα χαρτιά και μετά να παρακολουθήσουμε τον υπολογιστή να τα ρίχνει και να αναλύει το καθένα στην κρυστάλλινη σφαίρα του. Αφού και τα δέκα χαρτιά που ορίζουν τη μοίρα μας πέσουν στο τραπέζι, θα μάθουμε το πόρισμα της προσωπικής μας χαρτορίχτρας για το μέλλον. Οι σκεπτικιστές δεν χρειάζεται να φρίττουν. Οι ίδιοι οι κατασκευαστές αναγνωρίζουν ότι το όλο πρόγραμμα δεν είναι παρά ένα παιχνιδάκι για να περνάει η ώρα.

Ως παιχνιδάκι, λοιπόν, έχει πολύ προσεγμένα γραφικά και ταιριαστή -αν και επαναλαμβανόμενη- μουσική, ενώ και οι φωνές που ακούγονται είναι ατμοσφαιρικές. Ωστόσο, έπειτα από λίγο καταντά μάλλον βαρετό, κυρίως επειδή είναι αργή η διαδικασία του ριξίματος των χαρτιών. Επίσης, κάποια μεμονωμένα ορθογραφικά λαθάκια χαλάνε λίγο τις εντυπώσεις.



Το επαγγελματικό μέλλον μου δεν διαγράφεται ευοίωνο!

Προσωπικά, βρίσκω το πρόγραμμα λίγο περιορισμένο, αλλά, αν σας ενδιαφέρει να έχετε ένα ηλεκτρονικό μέντιουμ στο σπίτι σας, τότε το Ταρώ της Interactis Multimedia είναι μια καλή επιλογή και σίγουρα πολύ αξιοπρεπέστερη (και φθηνότερη) από το να στήνεστε στις 2 τα μεσάνυχτα στην τηλεόραση και να τηλεφωνείτε στα διάφορα 090-28...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Interactis Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM, 10MB HD, 2x CD-ROM, SVGA, mouse, 16-bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο (Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001)
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ.



Ο τίτλος διαθέτει καλοσχεδιασμένα γραφικά.



Στο ρίξιμο μου βγήκε ο Βασιλιάς των Σκήπτρων. Τώρα αυτό είναι καλό;

HOMESAFE

Ασφαλίστε το σπίτι σας... τώρα!

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Ενα σπίτι μπορεί να φαίνεται αθώο, στην πραγματικότητα όμως κρύβει πολλούς κινδύνους, ιδιαίτερα για τα μικρά παιδιά. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι πάρα πολλά από τα ατυχήματα συμβαίνουν μέσα στο σπίτι μας. Κι αν νομίζετε ότι το χειρότερο που μπορείτε να πάθετε είναι να πέσετε από το κρεβάτι, ξανασκεφθείτε το. Τουλάχιστον, έτσι μας λέει το HomeSafe.

Ο τίτλος συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση και αγγίζει ένα πολύ σπουδαίο θέμα: την ασφάλεια που πρέπει να παρέχει ένα σπίτι στα μικρά παιδιά. Αναλαμβάνει, λοιπόν, να σας ξεναγήσει (όλους εσάς τους επίδοξους ή εν ενεργεία γονείς) στα... άδυτα του σπιτιού σας και να επικεντρώσει την προσοχή σας στα επικίνδυνα σημεία του. Για να το καταφέρει χρησιμοποιεί όλα τα μέσα που του παρέχει η multimedia τεχνολογία, δημιουργώντας έτσι έναν άρτιο αισθητικά τίτλο.

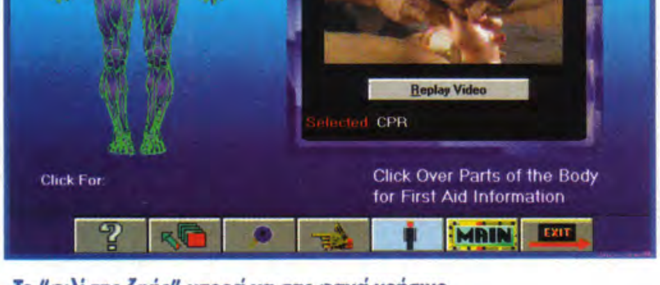
Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, το περιεχόμενο του HomeSafe χωρίζεται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: η μία προορίζεται για τους γονείς ("Let's Get Serious") και η άλλη απευθύνεται στα παιδιά ("Fun Stuff"). Στην πρώτη περίπτωση μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τρεις υποκατηγορίες: Prevention, First Aid και Safety Inspection. Με τη βοήθεια video και ξεναγό τον γνωστό ηθοποιό Martin Short μπορούμε να μάθουμε πολύ χρήσιμα πράγματα για την πρόληψη άσχημων καταστάσεων και την παροχή πρώτων βοηθειών σε όσους τις χρειάζονται, αλλά και να δούμε βήμα-βήμα τους κινδύνους που μπορεί να περιέχει κάθε περιοχή του σπιτιού μας. Στον τομέα αυτό το HomeSafe αποδίδει πράγματι πάρα πολύ όμορφα αλλά και "διαφωτιστικά". Οι πληροφορίες που περιέχονται είναι απλές και κατανοητές, σε βοηθούν να καταλάβεις τον κίνδυνο και περιέχουν συμβουλές για να τον αποφύγεις, ενώ εμφανίζονται και γιατροί για να δώσουν την επιστημονική γνώμη τους. Στην επιλογή Safety Inspection ο Martin Short μαζί με ένα γιατρό επιθεωρούν τα μέρη του σπιτιού του. Μπορείτε μέσα από τους διαλόγους να βγάλετε χρήσιμα συμπεράσματα, ενώ δίπλα υπάρχει και ένας κατάλογος με ό,τι πρέπει να προσέχετε σε εκείνο το σημείο του σπιτιού σας. Πολύ καλά συμπεριφέρεται και η επιλογή First Aid, όπου μπορείτε να μάθετε εύκολα πώς να αντιμετωπίσετε μια επείγουσα περίπτωση. Καλύπτει μεγάλο φάσμα περιπτώσεων και ενδέχεται να αποδειχθεί σωτήρια σε κατάσταση κινδύνου.

Η κατηγορία που απευθύνεται στα παιδιά ουσιαστικά περιέχει μόνο παιχνίδια, κάτι το φυσιολογικό, αφού έτσι τα μικρά παιδιά μπορούν να διασκεδάσουν και ταυτόχρονα να μάθουν ορισμένα χρήσιμα στοιχεία για την ασφάλειά τους. Τα τρία παιχνίδια που υπάρχουν είναι πολύ απλά. Στα δύο το παιδί πρέπει να ξεχωρίσει κάποια αντικείμενα -που βρίσκονται στην κουζίνα ή την αυλή- σε επικίνδυνα και ασφαλή, ενώ το τρίτο λέγεται Bandy's (από το Band Aid!) Test και είναι ό,τι ακριβώς μαρτυρεί και το όνομά του: μερικά κουίζ που έρχονται να ακονίσουν τις γνώσεις του παιδιού με απλό τρόπο. Στην αρχή ο Bandy (είπαμε, καμία σχέση με τον Αλ) αναφέρει τον κίνδυνο (π.χ., να πνιγείς τρώγοντας) και δίνει κάποιες συμβουλές, ενώ έπειτα το παιδί πρέπει να επιλέξει την καλύτερη λύση για να αποφύγει το πρόβλημα. Πράγματι πολύ απλό, αλλά συνάμα εκπαιδευτικό.

Γενικότερα, το HomeSafe δεν είναι πολύ καλό μόνο από τεχνικής και καλλιτεχνικής άποψης, αφού συνεισφέρει τα μέγιστα στην ασφάλεια ενός σπιτιού. Από αισθητικής πλευράς αποδίδει πολύ καλά, τα videos είναι άρτια, έχουν αρκετή δόση χιούμορ και επιτελούν το ρόλο τους άψογα. Ο ήχος είναι ικανοποιητικός, με μουσική επένδυση ευχάριστη (αν και μάλλον σύντομη), χωρίς όμως να είναι κάτι σπουδαίο. Από πλευράς περιεχομένου πρόκειται για έναν πλήρη τίτλο με ευρύ φάσμα θεμάτων αλλά και την αναγκαία (για ένα τόσο σπουδαίο θέμα) επιστημονική κατάρτιση. Πρέπει να σημειώσουμε ότι σίγουρα δεν μπορεί να υποκαταστήσει το γιατρό, ωστόσο συνιστά-



Ξεχωρίστε τα ασφαλή από τα επικίνδυνα αντικείμενα.



Το "φιλί της ζωής" μπορεί να σας φανεί χρήσιμο.

ται ανεπιφύλακτα σε όποιον θέλει να "ασφαλίσει" τα παιδιά του από τους κινδύνους που παραμονεύουν μέσα στο σπίτι.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microforum
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 4MB RAM, SVGA, 3MB στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, sound card, Windows 3.1 ή νεότερα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Στόιλας (Χαλκιδικής 85, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-863655)

ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΣΕ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

"Μια φορά κι έναν καιρό..."

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Οι μύθοι του Αισώπου, με τη σπιρτάδα και το ρυθμό τους, συναρπάζουν εδώ και αιώνες τα παιδιά. Αποτελούν δε ένα άριστο διδακτικό μέσο, αφού μπορούν να περνάνε χρήσιμα μηνύματα χωρίς να κουράζουν. Ενα τέτοιο υλικό αποτελεί μια εξαιρετική βάση για ένα εκπαιδευτικό CD-ROM, κάτι που δεν πέρασε απαρατήρητο από τη Multimedia Center. Ετσι, δεν άργησε να φθάσει στα χέρια μας ο τίτλος: "Οι μύθοι του Αισώπου".



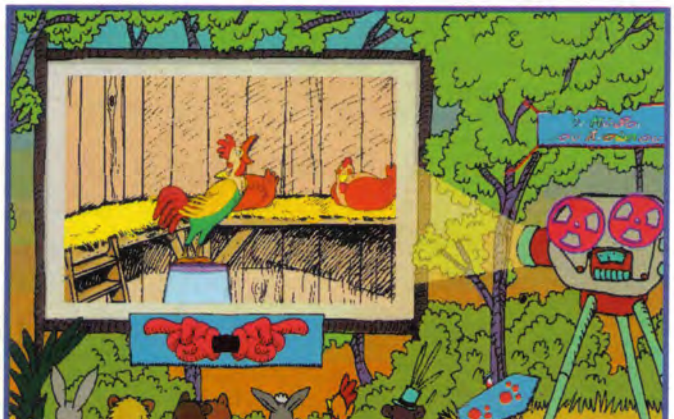
Να και η καντίνα του δάσους!

Στο δισκάκι, το οποίο απευθύνεται σε παιδιά έως 14 ετών, περιέχονται δέκα από τους γνωστότερους μύθους, μαζί με μερικά παιχνίδια, μια μίνι εγκυκλοπαίδεια των ζώων και μια συνοπτική βιογραφία του Αισώπου.

Η παρουσίαση των μύθων είναι το βασικότερο κομμάτι. Η ανάπτυξή τους γίνεται με ένα συνδυασμό κινούμενων σχεδίων, αφήγησης και διαλόγου. Η δράση έχει χωριστεί σε ορισμένες σκηνές και μετά το τέλος κάθε σκηνής το παιδί που παρακολουθεί πρέπει να πατήσει ένα πλήκτρο για να προχωρήσει. Ταυτόχρονα περιέχονται και υπότιτλοι για την καλύτερη παρακολούθηση του κειμένου. Στο τέλος κάθε ιστορίας εμφανίζεται και ο ίδιος ο Αίσωπος για να μας πει το επιμύθιο. Τα γραφικά είναι ζωντανά και χαριτωμένα, αν και θα μπορούσε να είχε γίνει καλύτερη δουλειά στην τελική επεξεργασία τους (π.χ., μερικές φορές κάποια μεμονωμένα pixels έχουν λανθασμένο χρώμα). Η ηχογράφηση των διαλόγων είναι καλή και οι φωνές που έχουν επιλεγεί είναι πολύ ταιριαστές. Τέλος, τα ηχητικά εφέ κάνουν τη δουλειά τους, αν και η επανάληψη κάποιων κουράζει (π.χ., το χειροκρότημα μετά το τέλος κάθε σκηνής).

Εκτός από την παρουσίαση των μύθων, το CD-ROM περιέχει και επιπλέον στοιχεία. Ετσι, το παιδί μπορεί να μάθει διάφορες πληροφορίες για τα ζώα-πρωταγωνιστές των μύθων από την εγκυκλοπαίδεια του τίτλου. Ακόμη, μπορεί να διασκεδάσει με κάποια καλοφτιαγμένα παιχνίδια παζλ ή να εξασκήσει το μουσικό του ταλέντο στο Ωδείο του Δάσους παίζοντας με ένα πιάνο ή με τις φωνές των ζώων. Τέλος, υπάρχει και η εξιστόρηση της ζωής του Αισώπου που γίνεται από τον ίδιο!

Σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, η παραγωγή του CD-ROM είχε δύο στόχους, έναν ψυχαγωγικό και έναν εκπαιδευτικό. Η προσπάθεια των δημιουργών να πετύχουν και τους δύο είναι εμφανής. Κυρίως, αξίζουν συγχαρητηρίων για την παρουσίαση των μύθων. Χωρίς να διέπονται από διδακτισμό, καταφέρνουν να κρατάνε το ενδιαφέρον του παιδιού, και συνάμα περνάνε τα μηνύματα του Αισώπου. Παρά τα κάποια τεχνικά ελαττώματα, η



Ο μύθος με τους δύο κόκορες.

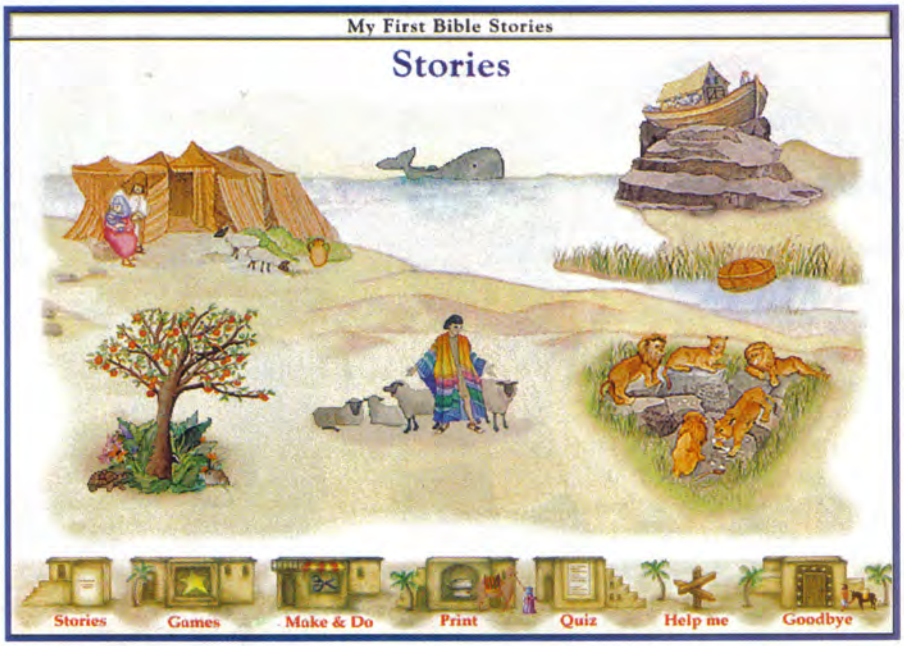


Το Ωδείο του Δάσους. Ο ίδιος ο Αίσωπος παίζει πιάνο.


Ubi Soft
WORLD SOCCER 98
Σε όλα τα Computer Shops
από 15 Νοεμβρίου 1997
CHAMPIONNAT
Ubi Soft
F1 RACING SIMULATION
CD-ROM
WINDOWS 95
KIDS TO ADULTS
K-A
CONTENT RATED BY ESRB
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
MICROSTAR SOFTWARE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
MICROSTAR Α.Β.Ε.Ε. Κονοπισοπούλου 30, 115 24 Αθήνα,
Τηλ.: 6498974, 6497495, Fax: 6927936

δημιουργία της Multimedia Center αναπτύσσει με έξυπνο τρόπο ένα πρόσφορο εκπαιδευτικό υλικό. Αφού μάλιστα έχει αξιολογηθεί θετικά και από το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο, έχει τα φόντα να διακριθεί στον τομέα του εκπαιδευτικού software.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Multimedia Center
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, Windows 95, CD-ROM 4x, 8MB RAM, mouse, SVGA 800x600x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multimedia Center (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Αθήνα, τηλ.: 7251785)



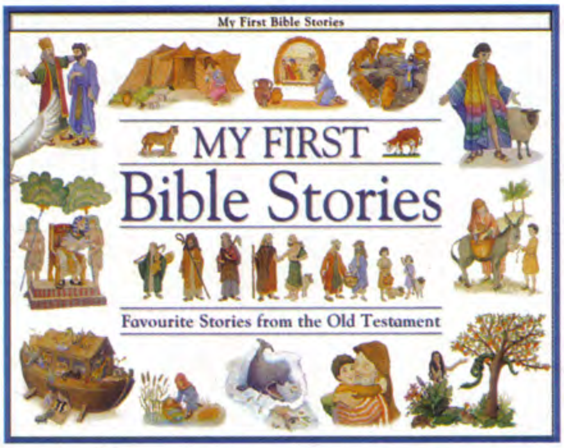
Η αρχική οθόνη του πρώτου τμήματος με τις 7 γνωστές ιστορίες της Βίβλου.

MY FIRST BIBLE STORIES

Μαθαίνοντας τη Βίβλο

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Ο τίτλος αυτός συνεχίζει την παράδοση της γνωστής εταιρίας Dorling Kindersley στις πολύ καλές εκδόσεις στον τομέα των πολυμέσων. Τη φορά αυτή έχουμε να κάνουμε με έναν τίτλο που προορίζεται για παιδιά ηλικίας 3-7 ετών και έχει ως θέμα γεγονότα και χαρακτήρες που προέρχονται από το βιβλίο με τις μεγαλύτερες πωλήσεις σε ολόκληρο τον κόσμο, από την εποχή της ανακάλυψης της τυπογραφίας -πριν από 500 χρόνια- έως σήμερα: τη Βίβλο. Ας δούμε πιο αναλυτικά το περιεχόμενό του. Τέσσερα είναι τα βασικά τμήματα στην έκδοση αυτή: Stories, Games και Make & Do. Στο πρώτο τμήμα το παιδί μπορεί να διαλέξει μεταξύ επτά γνωστών ιστοριών από τη Βίβλο (Η δημιουργία του κόσμου, Η κιβωτός του Νώε, Ο Ιωνάθαν και το μεγάλο ψάρι κ.ά.). Σε κάθε ιστορία υπάρχουν μερικές σελίδες απλού κειμένου με υπέροχες ζωγραφιές, ενώ το παιδί μπορεί, αν θέλει, να ακούει και την αφήγηση της ιστορίας. Το δεύτερο τμήμα περιλαμβάνει επτά παιχνίδια (Πού είναι ο Ιωσήφ, Μυστικά τετράγωνα κ.ά.), τα οποία το παιδί μπορεί να παίξει με τη βοήθεια του mouse. Πρόκειται για απλά παιχνίδια, ζωντανά και όμορφα εικονογραφημένα που συνοδεύονται από αφήγηση. Στο τρίτο τμήμα το παιδί μπορεί να τυπώσει ασπρόμαυρα σχέδια, τα οποία αργότερα έχει τη δυνατότητα να χρωματίσει όπως εκείνο θέλει, έτοιμες χρωματιστές φιγούρες ηρώων της Βίβλου, τις οποίες θα χρησιμοποιήσει αργότερα, π.χ., παίζοντας ένα είδος θεάτρου σκιών, σελιδοδείκτες με διάφορα χρωματιστά σχέδια, ετικέτες βιβλίων επίσης με θέματα από τη Βίβλο, πινακίδες με ωραία σχέδια για την πόρτα του δωματίου του, ένα πλήρες σετ αλληλογραφίας (επιστολόχαρτα, προσκλήσεις, κάρτες) με όμορφες ζωγραφιές. Στο τέταρτο τμήμα το παιδί έχει την ευκαιρία -μόνο του ή με τους φίλους του- να απαντήσει σε ορισμένες ερωτήσεις τριών επιπέδων δυσκολίας με θέματα από τη Βίβλο. Φυσικά, δεν λείπουν και τα απαραίτητα βοηθήματα: δυνατότητες εκτύπωσης των οθονών σε κάθε στάδιο, καθώς και παροχή βοήθειας για όλα τα τμήματα του CD-ROM, ακόμη και συμβουλές προς τους γονείς για την καλύτερη αξιοποίηση του τίτλου αυτού. Συμπερασματικά, πρόκειται για μία έκδοση-κόσμημα στη συλλογή σας, πολύ καλοφτιαγμένη και ιδανική για τα παιδιά αυτής της ηλικίας.



Η οθόνη-τίτλος της έκδοσης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Dorling Kindersley Multimedia, London 1997, τηλ.: 0044-171-7533488, URL: http://www.dk.com (ISBN: 0-7513-1655-5)
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486DX/33MHz, 8MB RAM, ανάλυση οθόνης 640x480, 256 χρώματα, ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο 8MB, 2x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906)

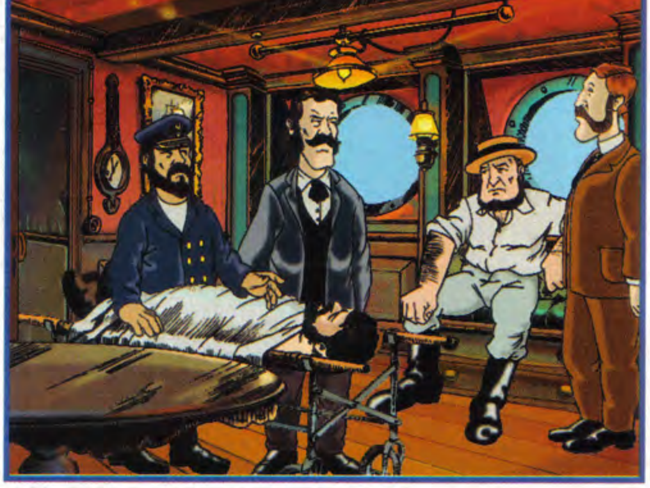

Unexpected advertising
Pandemonium 2
ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ ΣΤΑ MULTIRAMA!
Δεν χρειάζεται να ξέρετε που παίζουν τα καλύτερα πάρτυ, για να συναντήσετε τις πιο θανατηφόρες γυναίκες
Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι τα Multirama
Γιατί τα Multirama είναι όλος ο κόσμος των CD-ROM games, με:
• τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
• όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
• αποκλειστικότητες
• τις καλύτερες τιμές
Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...
TOMB RAIDER II
RIVEN THE SEQUEL TO MYST
BROKEN SWORD II
AGE OF EMPIRES
NBA LIVE 98
LANDS OF LORE
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Άλιμος, τηλ.: (01) 9966660
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Μουσείο, τηλ.: (01) 3829106
Λεωφ. Δημοκρατίας 36, Μελίσσια, τηλ.: (01) 8034850
ΝΕΟ Θηβών 177, Περιστέρι τηλ.: (01) 5781528
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ
Μεσογείων 283, Χαλάνδρι, τηλ.: (01) 6745588
Ελ. Βενιζέλου 146, Καλλιθέα, τηλ.: (01) 9566127
Κηφισίας 328, Κηφισιά, τηλ.: (01) 6233183
ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK

20.000 ΛΕΥΓΕΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Η ηλεκτρονική επάνοδος ενός κλασικού τίτλου

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Τα πασίγνωστα βιβλία του Ιουλίου Βερν έχουν συντροφέψει πολλές γενιές παιδιών και καταφέρνουν, παρά τα χρόνια που τα βαραίνουν, να γοητεύουν ακόμη και σήμερα τον νεαρό αναγνώστη. Και οι μεγαλύτεροι όμως δεν μπορούν παρά να αναγνωρίσουν ότι οι θαυμαστές επινοήσεις του μεγάλου αυτού οραματιστή συγγραφέα έχουν αποδειχτεί προφητικές. Ο "Γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες", το "Ταξίδι στο κέντρο της Γης" και πολλά ακόμα έργα του Βερν αποτελούν ορόσημο στην παγκόσμια λογοτεχνία. Τα χρόνια, όμως, περνούν και τα βιβλία δεν έχουν πλέον την αποκλειστικότητα στην καλλιέργεια της φαντασίας των μικρότερων. Αρχικά το ραδιόφωνο, μετά η τηλεόραση και το video και σήμερα πλέον ο υπολογιστής κατάφεραν να διεκδικήσουν ένα μεγάλο μέρος του ενδιαφέροντος των παιδιών.



Ο Νέμο αναζητά τη βοήθεια του γιατρού.

Στο πνεύμα των καιρών, το δίδυμο των Εκδόσεων Πατάκη και Conceptum -που μας έχει δώσει και άλλους ενδιαφέροντες τίτλους- ανέλαβε να παρουσιάσει την ηλεκτρονική έκδοση ενός από τα γνωστότερα βιβλία του Ιουλίου Βερν. Πρόκειται για το πασίγνωστο "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα", το οποίο αφηγείται τις εκπληκτικές εμπειρίες τριών ανθρώπων που η μοίρα τούς φέρνει αιχμάλωτους σε ένα υποβρύχιο, το Ναυτίλο, κάτω από τις εντολές του μυστηριώδους πλοιάρχου Νέμο. Κατά τη μεταφορά της στις οθόνες των υπολογιστών μας, η δράση του βιβλίου έχει χωριστεί σε σκηνές. Κάθε σκηνή εκτυλίσσεται σε μία συγκεκριμένη τοποθεσία. Αρχικά, ένας αφηγητής αναλαμβάνει να μας κατατοπίσει για τα τεκταινόμενα. Ανάλογα με τη σκηνή, μπορούμε να ακούσουμε και τους διαλόγους των πρωταγωνιστών. Διάφορα animations επί της οθόνης αναλαμβάνουν να συνοδεύσουν την αφήγηση και τους διαλόγους, ώστε να δώσουν περισσότερη ζωντάνια στην ιστορία. Μόλις η παρουσίαση της σκηνής τελειώσει, εμφανίζονται ορισμένες επιλογές στο χρήστη. Αρχικά του δίνεται η ευκαιρία να αναζητήσει την επεξήγηση ορισμένων τεχνικών όρων που μόλις ακούστηκαν. Επίσης, ο χρήστης μπορεί να μεταβεί σε όποιο σημείο της ιστορίας θελήσει ή να παίξει κάποιο από τα παιχνίδια που περιέχονται στο πακέτο. Ετσι, μαζεύει πόντους με στόχο να υπερβεί τους 20.000 και να αποκαλύψει, στο τέλος της ιστορίας, το μυστικό του πλοιάρχου Νέμο. Γενικά, ο τρόπος της εξιστόρησης είναι λειτουργικός, αλλά -κατά τη γνώμη μου- δεν αφήνει πολλά περιθώρια αλληλεπίδρασης στο θεατή. Ισως η παράλληλη εμφάνιση του κειμένου -με τη μορφή υποτίτλων- και η ενεργοποίηση κάποιων animations από το χρήστη να βοηθούσε. Αυτό που αξίζει, όμως, ιδιαίτερης μνείας στο "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα" εί-



Το δωμάτιο του πλοιάρχου Νέμο.



Ενας υποβρύχιος περίπατος.

ναι η εικαστική αρτιοτητά του. Ολη η ιστορία παρουσιάζεται με ζωγραφισμένα στο χέρι κινούμενα σχέδια. Με την άψογη σχεδίαση και τους ζωντανούς χρωματισμούς - και παρά το κάπως "σπαστό" animation- τα γραφικά θυμίζουν κάποιες πολύ καλές στιγμές adventure παιχνιδιών. Σίγουρα πρόκειται για μια εικαστική δουλειά που αξίζει συγχαρητηρίων.

Ακόμη και στον ηχητικό τομέα ο τίτλος της Conceptum δίνει καλές εντυπώσεις. Η πρωτότυπη ηχητική επένδυση που συνοδεύει την ιστορία είναι καλής ποιότητας και δένει με τη δράση, ενώ οι φωνές των αφηγητών και των ηθοποιών μαρτυρούν ότι έχει γίνει μια πολύ σοβαρή και επαγγελματική δουλειά.

Καλή δουλειά έχει γίνει και στο συγγραφικό μέρος της υπόθεσης. Το κείμενο που ακούγεται είναι καλογραμμένο, καλύπτει την ιστορία χωρίς να αφήνει κενά και δίνει τη δυνατότητα στο θεατή να παρακολουθεί με ενδιαφέρον. Μάλιστα, το πρόγραμμα υποστηρίζει τόσο την ελληνική όσο και την αγγλική γλώσσα, δείχνοντας τις φιλοδοξίες του.

Αντίθετα, τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στον τίτλο πολύ απέχουν από το να χαρακτηριστούν ενδιαφέροντα. Πρόκειται για απλοϊκά παιχνίδια παρατηρητικότητας και γνώσεων όπως, για παράδειγμα, το παιχνίδι όπου καλείστε να βρείτε σε ποιο κράτος αναλογεί η σημαία που εμφανίζεται στην οθόνη ή το παιχνίδι όπου πρέπει να αναγνωρίσετε ένα σκάφος από το περίγραμμά του. Εχουν χαλαρή σχέση με την περιπέτεια και είναι προφανές ότι δεν τους δόθηκε η απαραίτητη προσοχή.

Αν παρ' όλα αυτά, θέλετε ένα πρόγραμμα που παρουσιάζει με όμορφο τρόπο μια αγαπημένη ιστορία, το "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα" των Εκδόσεων Πατάκη είναι μια καλή επιλογή.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Πατάκης CD-ROM/Conceptum
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Συνιστάται 486/66, 8MB RAM, κάρτα ήχου, Win 3.xx/95, CD-ROM 4x, SVGA 256 χρωμάτων, 640x480
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Πατάκη, Βαλτετσίου 50-52, τηλ.: 3303511

MUPPET TREASURE ISLAND

Ανακαλύψτε το θησαυρό των Muppets

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Ο τίτλος αυτός έρχεται σε τρία CD-ROMs! Ναι, καλά διαβάσατε. Τρία CD-ROMs θα περιμένουν υπομονετικά την εγκατάστασή τους. Μην ανησυχείτε, όμως. Αυτή θα γίνει πολύ εύκολα και γρήγορα, μια και η παρεχόμενη κατά τη διάρκειά της υποστήριξη είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει, όλα αυτά τα χρόνια που εξετάζουμε τις νέες εκδόσεις πολυμέσων.

Τα γνωστά μας από την ομώνυμη αμερικανική τηλεοπτική σειρά Muppets συμμετέχουν στην έκδοση αυτή, η οποία ξεχωρίζει για τα γραφικά, τη ζωντάνια, το περιεχόμενο αλλά και την ποιότητά της.





Δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του τίτλου.



Ο φίλος μας ο Κέρμιτ.

Τι να πρωτοαναφέρουμε για το περιεχόμενο; Τι να σημειώσουμε για τις σκηνές από την εκπληκτική ομώνυμη κινηματογραφική ταινία, για τα ίδια τα Muppets που κυριαρχούν παντού με την πληθωρική παρουσία τους (όχι, δεν αναφέρομαι μόνο στην Πίγκυ!) ή για το εύρημα του CD-ROM, τον παπαγάλο Στίβενσον, ο οποίος συντροφεύει φιλικά τα παιδιά στην περιπέτειά τους στο Νησί των Θησαυρών των Muppets, καθώς ακουμπά στην πλάτη τους και τους ψιθυρίζει χρήσιμες πληροφορίες;

Οσον αφορά δε στα παιχνίδια της έκδοσης, αρκεί να αναφερθούμε στο Hispaniola, στο πλαίσιο του οποίου τα παιδιά σχεδιάζουν σχήματα καραβιών, τα κατασκευάζουν, ζυγίζουν τις άγκυρες ή κανονίζουν το φορτίο. Συμπερασματικά, πρόκειται για μία παραγωγή πλούσια και άκρως ψυχαγωγική. Θα συναρπάσει τους νεαρής ηλικίας φίλους του είδους αλλά και τους μεγάλους που αισθάνονται ακόμη παιδιά.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Activision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486DX2/66MHz, 8MB RAM, 2x CD-ROM, 35MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 256 χρώματα, ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia Systems, Μακρυγιάννη 20, 183 44 Αθήνα, τηλ.: 9380000


BIG CITY
The Computer SuperStore®
Απο τις 15 Νοεμβρίου κοντά σας και στον ΠΥΡΓΟ ΗΛΕΙΑΣ 28ης Οκτωβρίου 86
Multimedia
ταξίδι σε ένα φανταστικό κόσμο!!
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΚΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
INTERNET
ΤΕΧΝΗ
ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ
11.500
Ελληνική Ιστορία
L'Histoire Grecque
Greek History
7.900
Η μαγεία της ΧΗΜΕΙΑΣ μέσα από πειράματα
12.900
11.900
11.900
Ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων
11.900
GO 12X FASTER ON THE INTERNET!
Net Accelerator
9.900
NBA LIVE 97
5.000
LANGUAGE
Essential Vocabulary
11.900
GRAPHICS CONVERTER
PREMIUM IMAGE MANAGEMENT
15.900
150,000
PREMIUM IMAGE COLLECTION
27.900
CONQUEST EARTH
9.900
JETFIGHTER III
11.900
TOMB RAIDER
7.000
TOTAL ANNIHILATION
11.900
DARK REIGN
11.900
How the Flight Control System Works
Stick
Rudder
29.900
Rally
Authentic simulation
29.900
FLYING CORPS
17.900
Μεγάλη συλλογή
CD-Rom
Joystick
Κάρτες Ήχου
Ήχεια
Midi Keyboard
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α 18%
BIG CITY The Computer SuperStore®
1 Κηφισίας 286,Σίδερα Χαλανδρίου-Τηλ:6848.007-008,Fax:6848.006 2 Λ.Αλεξάνδρας 48, Π.Άρεως-Τηλ:8211.117,Service:8253.535,Fax:8212.484-http://www.hol.gr/business/bcc -e-mail:bcc_ca@hol.gr
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE,ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION AEBE

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ & ΠΡΑΞΗ

Οι φίλοι μας τα PCs

Του David Meftah
davidm@compulink.gr

Η Πληροφορική, η επιστήμη του παρόντος και του μέλλοντος, τα τελευταία χρόνια απέκτησε έναν καινούριο τομέα, αυτόν των multimedia. Η υλοποίηση των multimedia εφαρμογών κατέστη εφικτή με την εμφάνιση των CD-ROMs λόγω της μεγάλης χωρητικότητάς τους.

Η γνωστή εκδοτική εταιρία Σ. ΠΑΤΑΚΗΣ ΑΕ δημιούργησε ένα multimedia CD-ROM με θέμα την ίδια την Πληροφορική και τίτλο "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Θεωρία και Πράξη". Πρόκειται για μία αξιόλογη προσπάθεια που φιλοδοξεί να εξοικειώσει τους αδαείς αλλά και τους αρχάριους με την Πληροφορική, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στα PCs, που θεωρούνται στις μέρες μας τα πιο διαδεδομένα υπολογιστικά μηχανήματα. Το user interface του εν λόγω CD-ROM είναι όμορφα σχεδιασμένο και προδιαθέτει ευχάριστα το χρήστη. Το κεντρικό παράθυρο είναι χωρισμένο σε θεματικές ενότητες με τίτλους: α) PC και εξοπλισμός, β) Windows, γ) Προγραμματισμός, δ) Multimedia, ε) Δίκτυα υπολογιστών και στ) Παράλληλη επεξεργασία ενώ, τέλος, περιέχεται και ένα λεξικό Πληροφορικής.



Ενα από τα 12 videos.

Η ενότητα "PC και εξοπλισμός" είναι χωρισμένη σε υποκατηγορίες που περιλαμβάνουν τη δομή ενός PC, από τα βασικά εξαρτήματά του όπως η motherboard, ο επεξεργαστής και η μνήμη μέχρι τις κάρτες ήχου/γραφικών και το modem. Οι πληροφορίες είναι διατυπωμένες σε απλή και κατανοητή γλώσσα, χωρίς τη χρήση ιδιαίτερα δύσκολων όρων. Κάθε ενότητα δίνει τα στοιχεία που χρειάζεται κάποιος προκειμένου να κατανοήσει τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο υπολογιστής, για παράδειγμα, πώς εκτελούνται τα προγράμματα, πώς φτιάχνονται τα πολυμέσα ή τι είναι τα δίκτυα και τι το Internet. Σημαντική ενότητα είναι αυτή της αναβάθμισης ενός υπολογιστή, όπου με απλό και κατανοητό τρόπο και με τη χρήση video παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο πραγματοποιούνται η αναβάθμιση της μνήμης, η τοποθέτηση εξωτερικού modem, η αλλαγή και τοποθέτηση επεξεργαστή, η τοποθέτηση καρτών επέκτασης και CD-ROM drive, η σύνδεση σε δίκτυο, ο καθαρισμός του mouse και, τέλος, η τοποθέτηση σκληρού δίσκου. Οπως καταλαβαίνετε, η κατασκευάστρια εταιρία προσπάθησε μέσω αυτού του CD-ROM, όχι μόνο να καλύψει κάθε απορία του χρήστη ηλεκτρονικών υπολογιστών αλλά και να τον βοηθήσει να επέμβει μόνος του στο εσωτερικό του υπολογιστή του, όταν κριθεί απαραίτητο, όπως σε πιθανές αναβαθμίσεις. Μία άλλη σημαντική ενότητα στην οποία αξίζει να σταθούμε είναι αυτή που αφορά στο Internet, όπου θα βρείτε πληροφορίες για το ίδιο το Internet, τους κόμβους του, τον World Wide Web (WWW) και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail).

Γενικά πρόκειται για μία προσεγμένη παραγωγή. Το θετικό είναι πως αποτελεί ένα



Το κεντρικό menu.



Το λεξικό Πληροφορικής.

κατεξοχήν ελληνικό προϊόν, το οποίο δεν έχει και πολλά να ζηλέψει από αντίστοιχες εκτός Ελλάδας δημιουργίες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Conceptum
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, 8MB RAM, ελληνικά Windows 3.xx ή Windows 95, κάρτα ήχου, CD-ROM 6x, SVGA 640x480 με 32.000 χρώματα, video for Windows
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πατάκης, Βαλτετσίου 14, Αθήνα, τηλ.: 3638362

ΜΑΓΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Σχεδιάστε συντροφιά με τους ήρωες του Disney

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Ο εν λόγω τίτλος με γύρισε χρόνια πίσω, όχι γιατί είναι παρωχημένος (ακριβώς το αντίθετο συμβαίνει), αλλά επειδή μου έφερε στο νου εικόνες από την παιδική μου ηλικία. Θυμήθηκα τον εαυτό μου νήπιο, να προσπαθεί απεγνωσμένα να σχεδιάσει κάτι απλά βαζάκια και τραπεζάκια, τα οποία η καημένη η δασκάλα στο νηπιαγωγείο μάταια προσπαθούσε να με διδάξει πώς αποτυπώνονται σε μια κόλλα χαρτί. Η ιχνογραφία απλώς δεν ήταν ποτέ η ειδικότητά μου.

Τώρα που το καλοσκέφτομαι, οι πιθανότητες να είχα γίνει ένας σύγχρονος Ελ Γκρέκο ίσως αυξάνονταν σημαντικά, εάν στην τρυφερή εκείνη ηλικία είχα στη διάθεσή μου ένα πρόγραμμα όπως το "Μαγική Δημιουργία" της Disney. Βλέπετε, ο Μίκυ, ο Ντόναλντ, ο Σκρουτζ και όλοι οι υπόλοιποι κάτοικοι της Λιμνούπολης υπήρξαν αχώριστη συντροφιά μου για πολλά χρόνια, αφού δεν έχανα τις ιστορίες τους σε περιοδικά ή κινηματογραφικές ταινίες, μέχρι που πλέον τις είχα δει όλες! Οπως ίσως θα καταλάβατε, η "Μαγική Δημιουργία" είναι μία εφαρμογή ελεύθερης σχεδίασης διαφορετική από τις άλλες. Εδώ πρωταγωνιστές δεν είναι το μολύβι, η γομολάστιχα και ο αερογράφος, αλλά οι ήρωες του Disney και η γενικότερη ατμόσφαιρα που αποπνέει η (καθ' όλα... επιβλητική) παρουσία τους. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι παραμελούνται τα αμιγώς εκπαιδευτικά καθήκοντα του τίτλου. Οσα χρειάζεστε για να μάθετε να ζωγραφίζετε βρίσκονται εδώ: ελεύθερη σχεδίαση από το μηδέν με άσπρο καμβά αλλά και με έτοιμες στάμπες για background, slideshows στο στιλ του Powerpoint με ήχο, transitions και μεταβλητή χρονική διάρκεια για κάθε slide, πλούσια εργαλειοθήκη με αρκετά βοηθήματα και για γραμμικό σχέδιο (ευθείες, καμπύλες κ.λπ.), έτοιμα σχήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε (κύκλοι, τετράγωνα, τρίγωνα, ρόμβοι), δυνατότητα προσθήκης λέξεων (και στα ελληνικά) διαλέγοντας είδος και μέγεθος γραμματοσειράς, φίλτρα κ.ο.κ.



Δείγμα από τις έτοιμες presentations.

Εκεί όμως όπου η "Μαγική Δημιουργία" δικαιώνει πανηγυρικά την πρώτη λέξη του τίτλου της είναι όταν συνδυάζει την (καρτουνίστικη) καταγωγή της με τον (επιμορφωτικό) στόχο της: Απολαύστε interactive μαθήματα σχεδίου φτιάχνοντας βήμα-βήμα ήρωες του Disney, προσθέστε στα δημιουργήματά σας διασκεδαστικές διακοσμήσεις και ηχητικά εφέ, παρακολουθήστε τα υπέροχα έτοιμα δείγματα presentations που συμπεριλαμβάνονται στην εφαρμογή και μην παραλείψετε να ακούσετε την αφήγηση με πληθώρα ιστορικών στοιχείων για τους αγαπημένους πρωταγωνιστές του δημοφιλέστερου κόμικς ανά τον κόσμο. Ολα αυτά, δε, στην ελληνική γλώσσα, αφού η "Μαγική Δημιουργία" είναι μεταγλωττισμένη... από την κορυφή ως τα νύχια! Σίγουρα αξίζει ένα μεγάλο "μπράβο!" σε όσους συνέβαλαν προκειμένου τα παιδιά να έχουν στη διάθεσή τους ένα τέτοιο εκπληκτικό εργαλείο για την εκμάθηση ζωγραφικής.



Ενα από τα πολλά έτοιμα σχέδια που διαθέτει η εφαρμογή.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, 16MB μνήμης, Windows 95, SVGA 640x480, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906



Τα Δυνατότερα Χριστουγεννιάτικα Δώρα
από την grup MULTIMEDIA systems και την ACTIVISION
SHOOT 'EM UP
QUAKE II
→ Το QUAKE I ήταν απλά η αρχή!!
STRATEGY
NETSTORM
ISLANDS AT WAR
→ Παλέψτε με τα στοιχεία της φύσης στον πόλεμο των νησιών
ADVENTURE
ZORK
GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
→ Καλώς ήρθατε ξανά στον υπόγειο κόσμο του Zork
COMBAT SIMULATOR
HEAVY GEAR
THE NEW BREED OF 3-D COMBAT SIMULATION
ACTIVISION
→ Η τελειότερη πολεμική μηχανή στα χέρια σας...
grup MULTIMEDIA systems
ΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ • ΤΗΛ. 01/9380 000 • FAX. 01/9427 109
ERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr • e-mail: sales@grupmulti.gr
Πληροφορίες, downloads, hints και strategy guides για τα παραπάνω παιχνίδια μπορείτε να βρείτε μέσω του Internet στο http://www.gamespot.gr
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΒΟΡ. ΕΛΛΑΔΑΣ: Δ. ΡΑΠΤΗΣ Α.Ε. - TOP CD ROM CLUB
ΕΓΝΑΤΙΑ 121 - 546 35 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • ΤΗΛ. 031/203659, 211815
FAX. 031/203865

ΗΡΑΚΛΗΣ ΖΩΝΤΑΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Ξεφεύγοντας από το μύθο

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Το μήνα αυτόν θα χαρακτηρίζαμε ως ιδιαίτερα... ηρωικό σε ό,τι αφορά τους multimedia τίτλους, μια και θα σας παρουσιάσουμε, ούτε λίγο ούτε πολύ, δύο CD-ROMs με θέμα τον Ηρακλή! Χρειάζεται προσοχή, λοιπόν, εάν πρόκειται να αγοράσετε κάποιο από τα δύο, γιατί δεν αποκλείεται να μπερδευτείτε και να τρέχετε μετά για τον "άθλο" επιστροφής του στον πωλητή... Το "Ηρακλής - Ζωντανό Παραμύθι" προέρχεται από τη γνωστή μας Disney και βασίζεται στην ομώνυμη ταινία που προβάλλεται αυτή την περίοδο και στους ελληνικούς κινηματογράφους. Μπορεί να μην αποτελεί πιστή μεταφορά των άθλων του Ηρακλή, εντούτοις ενσωματώνει ουκ ολίγα χολιγουντιανά στοιχεία που αλλοιώνουν σημαντικά το μύθο, διατηρώντας όμως τα βασικά ηρωικά χαρακτηριστικά του ήρωα.

Το "Ηρακλής - Ζωντανό Παραμύθι" μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα interactive βιβλίο, προσπελάσιμο είτε σελίδα-σελίδα είτε μέσω μιας κεντρικής οθόνης, από όπου υπάρχει η δυνατότητα επιλογής κάποιας συγκεκριμένης σελίδας.

Ο τίτλος είναι πλήρως εξελληνισμένος, σε εντυπωσιακό μάλιστα βαθμό. Στο σημείο όπου το αγγλόφωνο CD-ROM περιείχε τρία τραγούδια, τώρα θα βρείτε τα ίδια σε ελληνική απόδοση, προσέχοντας ακόμα και την τήρηση του μέτρου και της ομοιοκαταληξίας! Πρόκειται για μία από τις πιο όμορφες στιγμές του τίτλου, χωρίς αμφιβολία.



Ο Πατρίκος με έναν συντάκτη του "PC MASTER".



Ε, όχι και... Hercules store, βρε παιδιά!

Διασκεδαστικά είναι επίσης τα παιχνίδια που περιέχονται στο "Ηρακλής - Ζωντανό Παραμύθι", τα οποία είναι παρατηρητικότητας (πρέπει να ανακαλύψεις τα όμοια κεφάλια της Λερναίας Ύδρας!), λαβύρινθοι, puzzles ή εκπαιδευτικά (π.χ. μαθαίνεις τους αστερισμούς).

Το κυρίως τμήμα της εφαρμογής είναι ένα διασκεδαστικό παραμύθι με εξαιρετικά σχεδιασμένα κινούμενα σχέδια και φοβερό animation που εγγυάται πολλές ώρες γέλιο. Ενα από τα καλύτερα χριστουγεννιάτικα δώρα που μπορείτε να κάνετε στα παιδιά σας, αν βέβαια διαθέτετε τον ανάλογο εξοπλισμό.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, 16MB μνήμης, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, SVGA 640x480, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΗΡΑΚΛΗΣ

Η αρχαία ελληνική μυθολογία στο... drive σας!

Του David Meftah
davidm@compulink.gr

Η ελληνική μυθολογία αποτελεί τον συνδετικό κρίκο μεταξύ της ελληνικής προϊστορίας και ιστορίας. Σημαντικό κεφάλαιό της αποτελούν οι ημίθεοι, με κυριότερο εκπρόσωπό τους τον Ηρακλή. Οι εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής δημιούργησαν έναν multimedia τίτλο αφιερωμένο στο ίδιο τον Ηρακλή και τα κατορθώματά του, τους περίφημους "άθλους". Οπως αναφέρεται στη συσκευασία του τίτλου, πρόκειται για μία 100% ελληνική παραγωγή, πιστή στο μύθο, χωρίς ακρότητες και υπερβολές. Το CD-ROM περιέχει πληθώρα ηχητικών και οπτικών effects που εντυπωσιάζουν το χρήστη.



Απεικόνιση του Ηρακλή σε αρχαίο κύπελλο κρασιού.

Η κίνηση έχει ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, διατηρώντας όμως τη μαγεία των κινούμενων σχεδίων. Στην κεντρική οθόνη υπάρχει ένα menu επιλογών, το οποίο χωρίζει το περιεχόμενο του τίτλου σε κατηγορίες για ευκολότερη πρόσβαση και ανάκτηση των πληροφοριών. Οι ενότητες περιλαμβάνουν το δωδεκάθεο, την παιδική ηλικία του Ηρακλή (θα μάθετε για τον πρώτο άθλο του ημίθεου, τη θανάτωση δύο φιδιών που είχαν σταλεί σε αυτόν από την Ηρα με σκοπό να τον σκοτώσουν, όταν ήταν ακόμα βρέφος), ενώ κάθε άθλος καθώς και ο θάνατος του Ηρακλή αποτελούν ξεχωριστές κατηγορίες. Η αφήγηση σε κάθε ενότητα συνοδεύεται από animation και κείμενο. Σε αρκετά σημεία υπάρχει μουσική υπόκρουση. Αξίζουν επίσης αναφοράς τα παιχνίδια και οι γρίφοι με θέμα πάντα τον Ηρακλή που διαθέτει το CD-ROM. Η εκδότρια εταιρία Γεννάδειος δημιούργησε έναν τίτλο με καθαρά ελληνικό περιεχόμενο που καλό θα ήταν να βρει μιμητές. Εξάλλου η αρχαία ελληνική μυθολογία και ιστορία αποτελούν ανεξάντλητες πηγές άντλησης θεμάτων για την παραγωγή multimedia τίτλων. Ελπίζουμε η εταιρία να προχωρήσει και σε άλλες παραγωγές παρόμοιας θεματολογίας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Γεννάδειος
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95, κάρτα ήχου, CD ROM 8x, SVGA 32.000 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645



Περιγραφή του δέκατου άθλου του Ηρακλή.

FIN FIN ON TEO, THE MAGIC PLANET

Μαθαίνοντας την έννοια της φιλίας

Του Νίκου Γ. Βουλιέρη

Ενας ακόμη τίτλος ήρθε να προστεθεί στη multimedia συλλογή των μικρών μας φίλων. Ο Teo, ένας μικρός πλανήτης σε έναν μακρινό γαλαξία όμοιο με τον δικό μας, αποτελείται από πλούσια βλάστηση, αξιοπερίεργα πλάσματα και μυστηριώδη μέρη που σας καλούν να τα εξερευνήσετε. Σε αυτόν τον πλανήτη ζει ο Fin Fin, ένα μικρό ιπτάμενο δελφινάκι, που θέλει πολύ να κάνει φίλους αλλά είναι λίγο ντροπαλός. Πρέπει λοιπόν να δείξετε υπομονή, να μάθετε τις συνήθειές του και στο τέλος θα γίνετε οι καλύτεροι φίλοι. Σκοπός σας λοιπόν είναι να γνωρίσετε τον Fin Fin, ανακαλύπτοντας συγχρόνως και τις ομορφιές του πλανήτη Teo. Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του τίτλου είναι ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνείτε με τον Fin Fin. Στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται μια σφυρίχτρα και ένας ειδικός αισθητήρας ο οποίος, συνδεόμενος με την κάρτα ήχου, μεταφέρει στον Fin Fin τις αντιδράσεις σας. Ετσι, του σφυρίζετε για να έρθει και του τραγουδάτε για να νιώσει καλύτερα. Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένας δείκτης με τα συναισθήματα του Fin Fin, αν δηλαδή πεινά, νυστάζει ή φοβάται. Ετσι, μπορείτε να προβλέψετε τις αντιδράσεις του. Αν φωνάξετε δυνατά, θα τον τρομάξετε και θα φύγει. Μερικές φορές μπορεί να σας αγνοήσει εντελώς κάνοντας άλλα πράγματα. Στο τέλος όμως θα καταφέρετε να γίνετε οι καλύτεροι φίλοι. Η δράση της εφαρμογής έχει μεγάλη διάρκεια, αφού θα συναντήσετε και άλλα πλάσματα που θα σας προσελκύσουν την προσοχή. Τα γραφικά του προγράμματος είναι πολύ προσεγμένα, με ταιριαστούς χρωματικούς συνδυασμούς, και δίνουν ένα ιδιαίτερα χαριτωμένο αποτέλεσμα που θα γοητεύσει τα μικρά παιδιά. Το ηχητικό περιβάλλον είναι εξίσου καταπληκτικό, με πρωτότυπη μουσική και τη φωνή του Fin Fin να ξεχωρίζει. Μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού αποτελεί το ότι κυκλοφορεί στα αγγλικά. Χάρη όμως στο πανέξυπνο και πρωτότυπο σύστημα επικοινωνίας, δεν είναι δύσκολη η "συνομιλία" με τον Fin Fin. Το πρόγραμμα δεν είναι εύκολο να καταταχθεί σε κάποια κατηγορία καθώς συνδυάζει το παιχνίδι με την αγωγή (μεταξύ άλλων, το παιδί μαθαίνει την έννοια της φιλίας, το σεβασμό στο περιβάλλον, την κοινωνικότητα κ.ο.κ. με έναν εξαιρετικά ευχάριστο και λειτουργικό τρόπο). Παρ' ότι απευθύνεται σε μικρά παιδιά (είναι σίγουρο ότι θα τους χαρίσει ατελείωτες ώρες διασκέδασης και ψυχαγωγίας) θα προσελκύσει την προσοχή και των μεγαλύτερων σε ηλικία (μην το πείτε πουθενά, αλλά εμένα με καθήλωσε για αρκετές ώρες!). Μια πολύ καλή ιδέα από τη Fujitsu, η οποία σίγουρα θα έχει και συνέχεια.



Με ένα λουλούδι θα γίνετε πιο γρήγορα φίλοι.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Fujitsu
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Cyberonica, Βουλιαγμένης 128 & Αγ. Νικολάου 79, Γλυφάδα, τηλ.: 9642700

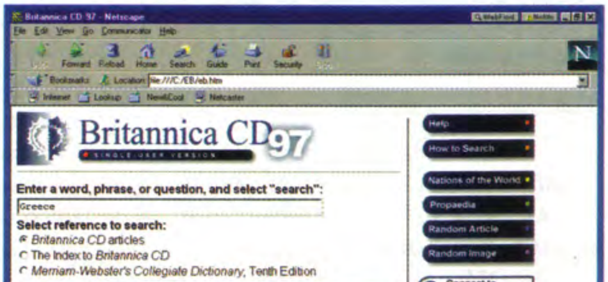
MICROSOFT ENCARTA 98 vs BRITANNICA 97

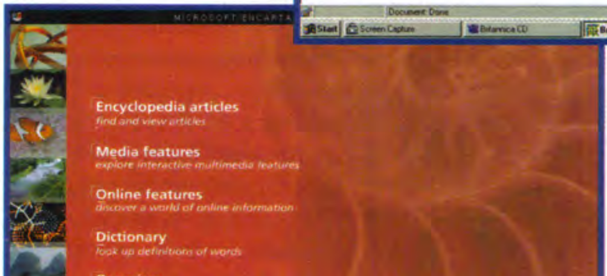
Μία ηλεκτρονική... τιτανομαχία!

Τα τρία τελευταία χρόνια στο χώρο των ηλεκτρονικών multimedia εκδόσεων κυριαρχεί η Microsoft με την καθιερωμένη πλέον ετήσια έκδοση της Encarta. Κατά καιρούς πολλοί έχουν προσπαθήσει να αμφισβητήσουν την κυριαρχία της στο χώρο, χωρίς όμως να το έχουν καταφέρει. Εδώ και έναν μήνα, όμως, εμφανίστηκε ένας νέος αντίπαλος, ο οποίος "κουβαλά" ένα πολύ βαρύ όνομα. Ο λόγος, φυσικά, για την ηλεκτρονική έκδοση της Britannica.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Η εμφάνιση των πρώτων CD-ROMs έφερε μια μικρή επανάσταση στο χώρο, καθώς υπήρχε πλέον η δυνατότητα συγκέντρωσης εκατοντάδων Mbytes σε ένα και μόνο ασημί δισκάκι, κάτι που μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του '80 φάνταζε ακατόρθωτο. Με την καθιέρωση του νέου αποθηκευτικού μέσου εμφανίστηκαν και τα πρώτα προγράμματα. Τα περισσότερα από αυτά ήταν παιχνίδια, τα οποία πλέον μπορούσαν να διαθέτουν πολύ πιο "βαριά" γραφικά και full motion video χωρίς να επηρεάζεται ο τελικός όγκος του παιχνιδιού (τουλάχιστον στις αρχές, καθώς οι περισσότερες εταιρίες ανυπομονούν πια για την έλευση του DVD και τις εξωπραγματικές χωρητικότητες που υπόσχεται). Η επόμενη κατηγορία software που εκμεταλλεύθηκε άμεσα το CD-ROM ήταν οι multimedia παραγωγές που ήθελαν να συνδυάσουν μεγάλο όγκο δεδομένων με την ταυτόχρονη ύπαρξη φωτογραφιών, ήχου και video. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα ήταν οι "ηλεκτρονικές" εγκυκλοπαίδειες. Εγιναν αμέσως αποδεκτές από το κοινό, αφού έδιναν τη δυνατότητα ταχύτερης αναζήτησης των δεδομένων, το δε τελικό αποτέλεσμα ήταν πιο εντυπωσιακό από αυτό της έντυπης έκδοσης, αφού πολλά κείμενα συνοδεύονταν από φωτογραφίες, ηχητικά αποσπάσματα, ακόμα και videos, με αποτέλεσμα η πληροφορία να είναι πολύ πιο "ζωντανή". Την τελευταία πενταετία έχουν κυκλοφορήσει πάρα πολλές εγκυκλοπαίδειες σε μορφή CD-ROM, ωστόσο κορυφαία όλων υπήρξε η Encarta από τη Microsoft. Η κυριαρχία της έναντι των άλλων εγκυκλοπαιδειών οφείλεται κυρίως στο ότι η Microsoft σε κάθε έκδοση της Encarta εφάρμοζε όλες τις νέες τεχνολογίες, προλαβαίνοντας έτσι τον ανταγωνισμό, ο οποίος έδειχνε ανίκανος να την ακολουθήσει. Από την άλ-





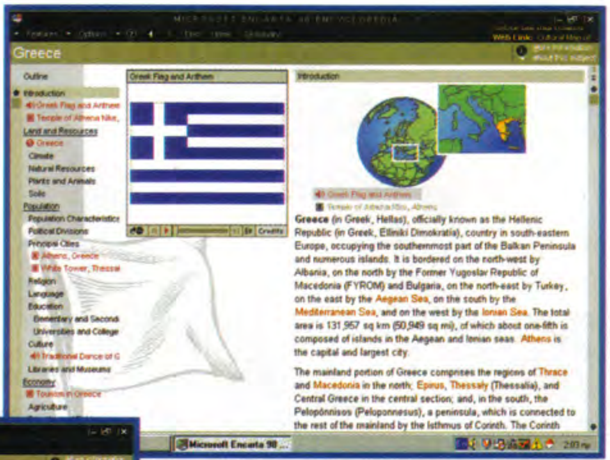
λη, οι "αντίπαλοι" της Encarta έκαναν το λάθος να προβάλουν χαρακτηριστικά, στα οποία η Microsoft (ως κατασκευάστρια εταιρία των Windows) ξεχώριζε πάντα, όπως η ποιότητα των γραφικών και των videos, η ποσότητα του οπτικοακουστικού υλικού (όπου η Encarta και πάλι υπερτερεί λόγω καλύτερης συμπίεσης), το περιβάλλον εργασίας κ.ά. Οι ανταγωνιστές λοιπόν της Microsoft στο σύνολό τους προβάλλουν κυρίως την ποσότητα των δεδομένων τους και όχι την ποιότητα, με αποτέλεσμα έμμεσα να κερδίζει και εκεί η Microsoft. Ελλείψει λοιπόν αξιόλογου αντιπάλου, η Encarta κυριαρχούσε μέχρι σήμερα στο χώρο της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας.

Ολα αυτά όμως αναμένεται να αλλάξουν, καθώς η γνωστή σε όλους εγκυκλοπαίδεια Britannica κυκλοφορεί και σε ηλεκτρονική μορφή. Η Encarta πλέον έχει να αντιμετωπίσει έναν επώνυμο αντίπαλο, ο οποίος είναι καταξιωμένος στο χώρο. Επ' ευκαιρία λοιπόν της νέας έκδοσης της Encarta και της κυκλοφορίας της Britannica θα επιχειρήσουμε μια παράλληλη παρουσίαση, επισημαίνοντας κυρίως τα σημεία στα οποία διαφέρει ή υπερέχει η μία έναντι της άλλης.

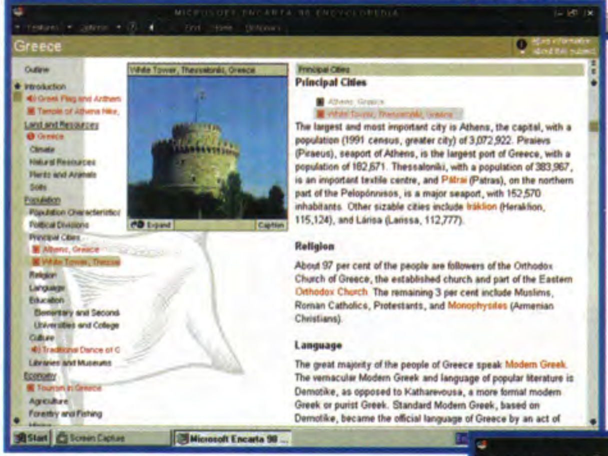
ENCARTA 98

Οπως είναι ήδη γνωστό, η Microsoft κυκλοφορεί κάθε χρόνο τη νέα έκδοση της Encarta (μπορείτε να την κάνετε κάθε μήνα update μέσω Internet), η οποία περιέχεται σε 1 CD-ROM. Η Encarta 98 όμως θα κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, τη Standard και την Deluxe, από τις οποίες η πρώτη θα περιέχεται σε 2 CD-ROMs, ενώ η δεύτερη σε 3.

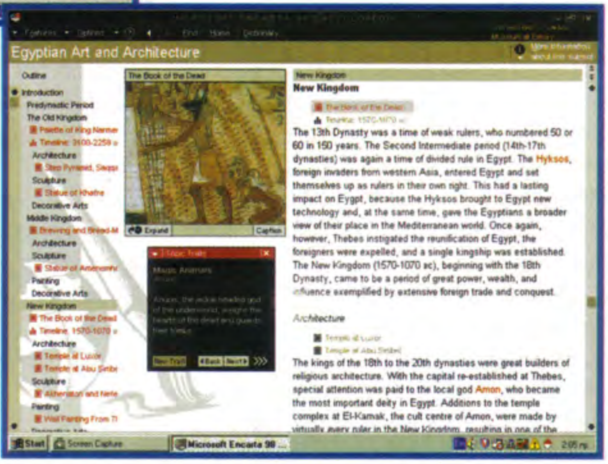
Μεταξύ των δύο εκδόσεων δεν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές, καθώς περιέχουν τον ίδιο αριθμό άρθρων (30.000) και world wide links (άνω των 5.000). Οι όποιες διαφορές τους εντοπίζονται κυρίως σε δευτερεύοντα για μια εγκυκλοπαίδεια στοιχεία. Πιο συγκεκριμένα, η Deluxe έκδοση περιέχει περισσότερες από 12.000 φωτογραφίες έναντι των 7.000 της απλής, καθώς και άνω των 140 video clips έναντι των 100 της standard. Επίσης διαφορές παρατηρούνται στον όγκο των audio και music clips (4.000 έναντι 3.500), των Topic trails (125 έναντι 100) και στις τρισδιάστατες πανοραμικές φωτογραφίες (35 έναντι 10). Το νέο όμως στοιχείο που κυριαρχεί και στις δύο εκδόσεις της Encarta 98 είναι οι τρισδιάστατες πανοραμικές φωτογραφίες. Πρόκειται για μια τεχνολογία, την οποία ήδη έχουμε συναντήσει στο Internet με το όνομα surround video (στην CompuLink θα βρείτε αντίστοιχα παραδείγματα). Μέσω αυτής βλέπουμε ένα τοπίο προς οποιαδήποτε (σχεδόν) κατεύθυνση, σαν να βρισκόμασταν εκεί και να κάναμε περιστροφές γύρω από τον εαυτό μας. Μπορούμε είτε να αφήσουμε το τοπίο να εμφανίζεται κυκλικά γύρω από εμάς είτε να το σταματήσουμε και μέσω mouse να δούμε προς όποια διεύθυνση επιθυμούμε. Ετσι, μπορούμε να μεταφερθούμε "νοητά" και να ξεναγηθούμε σε μία από τις περίφημες πλατείες της Ρώμης, τα Ηλύσια Πεδία στο Παρίσι, το Βατικανό και σε πολλά άλλα μέρη του κόσμου.



Η αρχή του μεγάλου άρθρου με θέμα την Ελλάδα.



Θα βρείτε φωτογραφίες για τα πιο σημαντικά κτίρια μιας χώρας.



Ενα από τα άρθρα που αναφέρονται στο Topic Trail, Magic Animals.

Ειδικότερα, στην Deluxe έκδοση της Encarta 98 υπάρχουν επιλογές τις οποίες δεν θα βρούμε στη Standard. Ετσι, περιλαμβάνεται η επιλογή Interactivities, η οποία υπήρχε και στην προηγούμενη έκδοση, μέσω της οποίας εμφανίζονται μια σειρά από εικόνες, ήχους, animations και άλλα multimedia "αντικείμενα" που μας ενημερώνουν με τον πιο παραστατικό τρόπο για κάποιο συγκεκριμένο θέμα. Η επιλογή Virtual tours έχει παρόμοια λειτουργία με αυτήν των Interactivities, ενώ τα Article sidebars αποτελούν



Δείτε το Βατικανό από όλες τις γωνίες.



Το Κολοσσαίο σε πανοραμική φωτογραφία.

μια ουσιαστική προσθήκη, η οποία θα έπρεπε να υπάρχει και στη Standard έκδοση. Υπάρχουν 250 sidebars σε επιλεγμένα άρθρα, με τα οποία μπορούμε να μετακινηθούμε και να διαβάσουμε καλύτερα το άρθρο, να προσθέσουμε προσωπικές σημειώσεις και γενικότερα να δουλέψουμε πολύ πιο αποδοτικά. Στην Deluxe έκδοση της Encarta 98 περιλαμβάνονται επίσης τα Multimedia Collages, μέσω των οποίων μπορούμε να διεξαγάγουμε ένα multimedia tour σε συγκεκριμένο θέμα, ενώ εντελώς νέα προσθήκη αποτελεί και το Research Organizer. Πρόκειται για μία ουσιαστικά ανεξάρτητη εφαρμογή (βρίσκεται στο τρίτο CD της Deluxe έκδοσης), μέσω της οποίας παρέχεται η δυνατότητα ανεύρεσης και συλλογής πληροφοριών, είναι δε σχεδιασμένη έτσι ώστε τα αποτελέσματα των ερευνών μας να είναι έτοιμα προς παρουσίαση με ηλεκτρονικό ή έντυπο τρόπο ενόψει κάποιας εργασίας που έχουμε αναλάβει. Το σημαντικό είναι ότι μπορούμε να κάνουμε export όλο το αποτέλεσμα της έρευνάς μας σε κάποιον word processor ή άλλο πρόγραμμα των Windows.

Σε γενικές γραμμές η Encarta 98 παρουσιάζει δύο πρόσωπα. Η βασική έκδοση περιέχει μεν 4.000 νέα άρθρα αλλά, εκτός από κάποιες οπτικές αλλαγές, δεν έχει να προσφέρει κάτι καινούριο σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Αντίθετα η Encarta 98 Deluxe περιέχει πάρα πολλά νέα, εντυπωσιακά στοιχεία (virtual tours, πανοραμικές φωτογραφίες, Article sidebars, Research Organizer). Το μόνο ίσως αρνητικό αυτής της έκδοσης είναι η σχεδόν διπλάσια τιμή σε σχέση με αυτήν της βασικής (19.000 και 36.000 αντίστοιχα).

ENCARTA 98

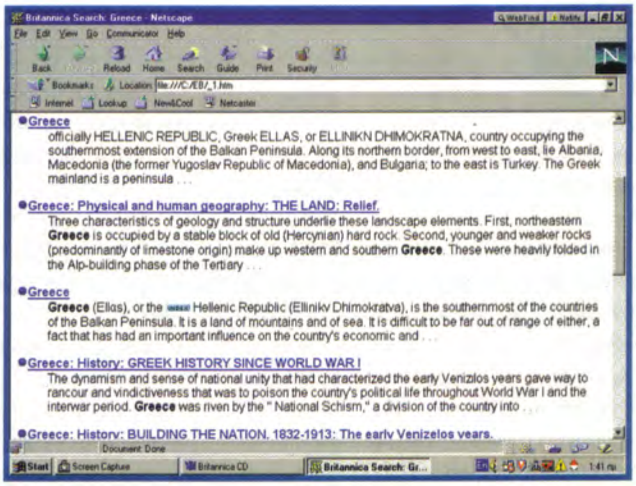
ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/50, 8MB RAM, 30MB HD, 2x CD-ROM, SVGA, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA 97

Η Britannica αποτελεί ίσως το μεγαλύτερο όνομα στο χώρο των έντυπων εγκυκλοπαιδειών. Εκανε την εμφάνισή της για πρώτη φορά το 1768 στο Εδιμβούργο της Σκοτίας και το 1771 κυκλοφόρησε η πρώτη έκδοση σε τρεις τόμους. Από τότε μέχρι σήμερα έχει κυκλοφορήσει πολλές νέες εκδόσεις, με πιο πρόσφατη την 15η στα τέλη της δεκαετίας το '80 που περιλαμβάνει 32 τόμους. Σε αυτήν βασίστηκε και η πρώτη ηλεκτρονική έκδοση της Britannica, η οποία κινείται σε εντελώς νέο πλαίσιο, περιλαμβάνοντας μόνο κείμενα και φωτογραφίες. Πράγματι, όσο και αν σας φαίνεται παράξενο, η Britannica δεν περιέχει ούτε ένα video clip ή ηχητικό εφέ. Η Britannica 97 επικεντρώνει την αντιπαράθεσή της με τις άλλες ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες στον όγκο των δεδομένων της και κυρίως στην ποιότητά τους, κάτι στο οποίο όντως υπερέχει.

Εάν τα 30.000 άρθρα της Encarta 98 σας φάνηκαν πολλά, τι θα είχατε να πείτε για τα 65.000 άρθρα που διαθέτει η Britannica;

Μάλιστα, το εντυπωσιακό είναι ότι στα περισσότερα από αυτά θα βρείτε μεγαλύτερο σε έκταση κείμενο ακόμα και από αυτό της Encarta, ενώ σίγουρα τα στοιχεία που παρατίθενται είναι πέραν κάθε κριτικής, αφού τα άρθρα της Britannica υπογράφουν περισσότεροι από 4.000 συγ-



Το αποτέλεσμα του search με τη λέξη "Greece".

γραφείς και αρθρογράφοι από 100 χώρες του κόσμου.

Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται 7 κάτοχοι του βραβείου Νόμπελ, ενώ στο παρελθόν έχουν συντάξει άρθρα πολύ μεγάλες προσωπικότητες όπως ο Αλμπερτ Αϊνστάιν, ο Μπέρναρντ Σο, ο Φρόιντ και πολλοί άλλοι.

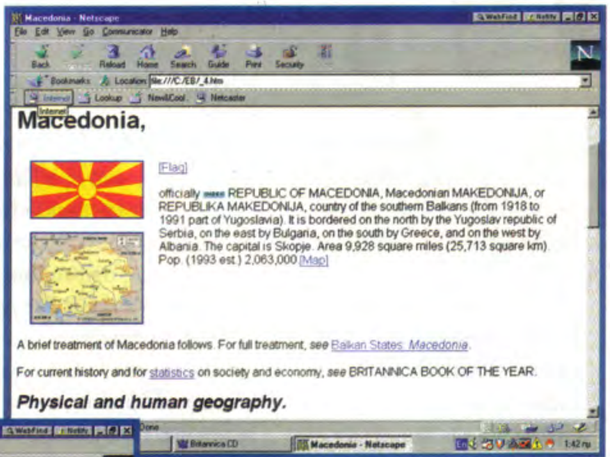
Επιστρέφοντας όμως στη CD-ROM έκδοση της Britannica 97, ως interface χρησιμοποιεί τον γνωστό Internet browser Netscape Navigator στην έκδοση 3.02. Σημειώνεται δε ότι σε σχετικά τεστ που κάναμε διαπιστώσαμε ότι δούλευε εξίσου καλά και με τον νεότερο Netscape Communicator. Η χρήση του Navigator εξυπηρετεί ιδιαίτερα κάθε χρήστη του Internet, αφού τα πάντα λειτουργούν στη φιλοσοφία του Διαδικτύου.

Η λειτουργία της βασικής οθόνης μοιάζει με των αντίστοιχων γνωστών search engines στο Internet, όπου δίνοντας τη λέξη-κλειδί γίνεται η ανεύρεση των άρθρων. Μάλιστα, για καλύτερα αποτελέσματα υπάρχει option, με την οποία το search θα αναζητήσει τη λέξη που θέλετε είτε στα άρθρα είτε στις επικεφαλίδες αυτών ή τέλος στο Merriam - Webster's Collegiate Dictionary.

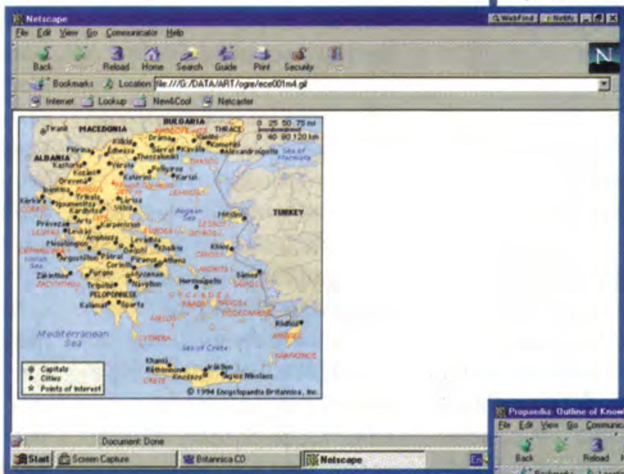
Το τελευταίο είναι ένα από τα πιο διάσημα λεξικά και η αναζήτηση ερμηνείας λέξης σε αυτό είναι η καλύτερη που θα μπορούσατε να έχετε. Η χρήση browser βοηθά την Britannica 97 να πραγματοποιεί πολύ πιο σύνθετα searches.

Ετσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λογικούς τελεστές (and, or, not) ή και wild card χαρακτήρες (π.χ. math* για να βρει άρθρα για τις λέξεις math's, mathematics κ.λπ.). Επίσης, έχει σημασία η γραφή της λέξης-κλειδί με πεζά ή κεφαλαία γράμματα (εάν είναι με κεφαλαία ψάχνει μόνο για λέξεις οργανισμών κ.λπ. π.χ. UEFA, NATO), ενώ με την κατάλληλη σύνταξη δίνοντας μια συγκεκριμένη ημερομηνία μπορείτε να βρείτε γεγονότα που συνέβησαν κατά το παρελθόν. Εκτός αυτών, η Britannica 97 περιλαμβάνει μερικές ειδικές επιλογές. Η Propaedia σας επιτρέπει να φτιάξετε μια σειρά συνδυασμών μεταξύ θεμάτων, ενώ το Nations of the World παρουσιάζει αναλυτικά όλα τα στοιχεία που υπάρχουν για άνω των 200 κράτη του κόσμου.

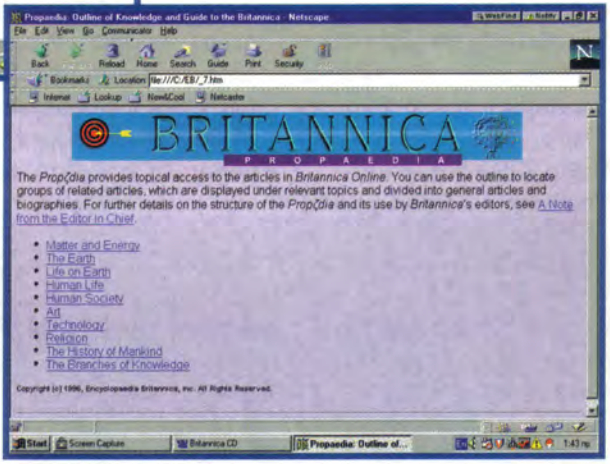
Τέλος, μέσω του Random Image μπορείτε να δείτε σε τυχαία σειρά κάποια από τις 4.000 φωτογραφίες της Britannica 97.



Δυστυχώς και η Britannica 97 σφάλει στο θέμα των Σκοπίων.



Πολιτικός χάρτης της Ελλάδας.



Τα θέματα εκκίνησης στην Propaedia.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ

Οπως θα έχετε καταλάβει, το σημείο αντιπαράθεσης της Britannica 97 με την Encarta 98 βρίσκεται στην ουσία και όχι στον εντυπωσιασμό.

Θα μπορούσαμε να την προτείνουμε ανεπιφύλακτα έναντι της Encarta 98 Deluxe, αν η τιμή της δεν ήταν απαγορευτική για πολλούς (175.000). Εάν όμως ζητάτε το απόλυτο στην πληροφορία προτιμήστε την Britannica 97, έστω και με αυτό το κόστος (είναι φθηνότερη από την έκδοση σε χαρτί).

Εάν, αντίθετα, θέλετε κάτι πιο εντυπωσιακό, εύχρηστο και πιο φθηνό, επιλέξτε την Encarta 98 και κατά προτίμηση την έκδοση Deluxe. ■

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA 97

ΕΤΑΙΡΙΑ: Britannica
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386/25, 4MB RAM, 10MB HD, CD-ROM, SVGA, Windows
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΠΕΡΙ ΣΩΤΗΡΙΑΣ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ...

Η σωτηρία του hard disk είναι πολύ μεγάλο πράγμα, λέει ο σοφός λαός. Με τα εργαλεία που υπάρχουν, όμως, χρειάζεται προσοχή...

Κάποτε, πριν από αμέτρητες χιλιάδες χρόνια, στην αγορά των προσωπικών υπολογιστών βασίλευε το MS-DOS - ποια έκδοση δεν έχει και τόση σημασία. Το "άνω όριο" της μνήμης RAM ήταν 640MB, ενώ το κύριο μέσο αποθήκευσης ήταν οι δισκέτες 5.25", χωρητικότητας 360KB. Οποιος, δε, διέθετε σκληρό δίσκο 20MB θεωρούνταν "αστακός" - εν ολίγοις, καλά εξοπλισμένος. Λόγω της φύσης τους και του τρόπου λειτουργίας τους, οι δισκέτες δεν ήταν ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος στον τομέα της ασφαλούς αποθήκευσης δεδομένων. Η κεφαλή του disk drive έγδερνε τη μαγνητική επιφάνεια, με αποτέλεσμα το φαινόμενο των bad tracks να είναι ο μόνιμος βραχνάς των κομπιουτεράδων. Τότε εμφανίστηκε ο από μηχανής θεός, με τη συμπαθητική παιδική (τότε) φατσούλα του Peter Norton. Εξυπνο και καλό παιδί ο Πετράκης, είχε ένα εξαιρετικό ταλέντο: έπαιζε την Assembly του 8086/8088 στα δάχτυλα και γνώριζε το MS-DOS σαν την τσέπη του παντελονιού του (δεν φορούσε σακάκι, βλέπετε).

Εκείνη την εποχή ο Πέτρος παρουσίασε το Norton Disk Doctor, ένα πρόγραμμα που έγινε θρύλος στην αγορά των PCs. Τι έκανε αυτό; Ελεγχε το δίσκο ή τη δισκέτα για σφάλματα και κατάφερνε να σώσει πολλά από τα δεδομένα που, αλλιώς, θα ήταν χαμένα για τον προγραμματιστή/χρήστη. Μπορείτε εύκολα να καταλάβετε την αποδοχή που είχε το πρόγραμμα αυτό από τους ταλαιπωρημένους PC users. Μέχρι την εμφάνιση των Windows 95 κανείς δεν είχε καταφέρει να κατεβάσει το Norton Disk Doctor από την πρώτη θέση στην κατηγορία των system tools/disk utilities. Ακόμη και η ίδια η Micorsoft υπέκυψε στην ανωτερότητα του Peter και ενσωμάτωσε στο DOS 6.x το πρόγραμμα Defrag, το οποίο ήταν απλώς μία "κομμένη" έκδοση του Norton Disk Doctor!

Ενα δεύτερο πρόγραμμα του Norton που "έσπασε τα ταμεία" ήταν το Speed Disk, το οποίο αναλάμβανε την αντιμετώπιση του προβλήματος του κατακερματισμού του σκληρού δίσκου έπειτα από έντονη χρήση.

Με την έλευση των Windows 95, ωστόσο, όλα άλλαξαν. Η Microsoft έδινε μαζί με το λειτουργικό σύστημα και τα δικά της system tools, τα οποία περιλάμβαναν το Scan Disk (αντίστοιχο του Disk Doctor) και το Disk Defragmenter (αντίστοιχο του Speed Disk). Οντας παλιό φιλαράκι με τον Peter Norton, στην αρχή προτίμησα να σνομπάρω τα εργαλεία της Microsoft και να μείνω σταθερός στα Norton Utilities for Windows 95 Version 1.0, τα οποία ανακοινώθηκαν σχεδόν αμέσως. Τα εργαλεία αυτά, αν και είχαν πολύ περισσότερες λειτουργίες από τα αντίστοιχα της Microsoft, τελικά με απογοήτευσαν. Μιλάμε για σοβαρή απογοήτευση, όχι τίποτα επιφανειακό. Για να αποφασίσω εγώ να αντικαταστήσω τον Norton με τον Gates, κάτι σοβαρό έπρεπε να συμβεί, όπως και έγινε. Το Norton Disk Doctor for Windows 95 (Version 1.0, επαναλαμβάνω) κατάφερε να εξαφανίσει εντελώς τα περιεχόμενα του directory \SYSTEM των Windows. Θα ήταν ολοκληρωτική καταστροφή δηλαδή, εάν δεν πρόσεχα ότι κάτι δεν πάει καλά και δεν είχα πάρει backup ολόκληρο το εν λόγω directory σε άλλη περιοχή του δίσκου μου. Επειτα από αυτό, τα Norton Utilities έπαψαν πια να υπάρχουν για μένα. Αυτό έγινε πριν από περίπου ενάμιση χρόνο. Εδώ και ενάμιση χρόνο χρησιμοποιώ τα Microsoft Tools, τα οποία είναι μεν απαράδεκτα από πλευράς απόδοσης (σε ταχύτητα) και επιλογών που προσφέρουν στο χρήστη, αλλά είναι τουλάχιστον αξιόπιστα - δεν έχασα ποτέ ούτε ένα αρχείο. Βέβαια, ιδίως το Disk Defragmenter είναι απελπισία: για να κάνει ένα defrag στο δίσκο των 1.2GB που διαθέτω, χρειάζεται από 20 μέχρι και 45 λεπτά, όταν ο δίσκος είναι μέτρια κατακερματισμένος (από 7 έως 11%)!

Το περίεργο με αυτό το πρόγραμμα είναι ότι σταματά ξαφνικά, για παράδειγμα, στο 60% του defragmentation και αρχίζει από την αρχή, χωρίς να υπάρχει κάποιος (γνωστός σε μένα τουλάχιστον) λόγος. Σημειωτέον ότι, όταν κάνω defrag, κλείνω όλα τα υπόλοιπα προγράμματα και απενεργοποιώ τον screen saver.

Για το λόγο αυτόν κυρίως αποφάσισα πρόσφατα να δώσω άλλη μία ευκαιρία στον Norton. Αυτή τη φορά εγκατέστησα την έκδοση 2.0 των Norton Utilities for Windows 95. Από τα utilities αυτά εγκατέστησα στο δίσκο μόνον τα Disk Doctor και Speed Disk. Ετσι, για δοκιμή.

Το πρώτο utility που έτρεξα ήταν, βέβαια, το Disk Doctor. Οταν άρχισε να βρίσκει λάθη σε έναν καθ' όλα υγιή (κατά την άποψή μου και την άποψη του Microsoft Scan Disk) δίσκο, στεναχωρέθηκα. Κοίτα, λέω, που ο Πέτρος δεν κατάφερε τελικά ούτε σε αυτήν την έκδοση να ορθοποδήσει. Επειδή είχα, όμως, μία αμφιβολία, άρχισα να ελέγχω ένα προς ένα τα λάθη που έβρισκε το Disk Doctor. Βρήκα λοιπόν ότι, όπως σωστά έλεγε ο Norton, ορισμένα αρχεία του δίσκου μου είχαν λανθασμένη ημερομηνία. Πολλά αρχεία είχαν ημερομηνία δημιουργίας το 2045(!) και βάλε. Από πού κι ως πού; Και γιατί το Scan Disk δεν είπε τίποτα; Βρήκα, όμως, και μία μεγάλη αδυναμία του Disk Doctor: δεν συμπαθεί τα ελληνικά long filenames. Τα κατακρεουργεί. Δεν καταστρέφει βέβαια τα αρχεία, αλλά τους αλλάζει το όνομα. Για παράδειγμα, μετέτρεψε το αρχείο "Μεταξύ

μας.doc" σε "ΜΕΤΑΞΥ~1.DOC". Το αρχείο υπήρχε, αλλά με άλλο όνομα. Αντίθετα, τα αγγλικά long filenames δεν έχουν κανένα πρόβλημα.

Το πρόγραμμα, όμως, που ήταν πραγματική απόλαυση ήταν το Speed Disk. Μέσα σε δέκα λεπτά ο δίσκος μου είχε γίνει "καινούριος". Μάλιστα, το Speed Disk είχε βάλει σε μία σειρά το κατακερματισμένο swap file των Windows, κάτι που το Defrag της Microsoft δεν κάνει ούτε κατά διάνοια.

Ποιο είναι το συμπέρασμα; Αν έχετε ελληνικά long filenames και δεν έχετε καμία διάθεση να τα αποχωριστείτε, ξεχάστε τον Norton. Χρησιμοποιήστε Defrag και Scan Disk. Αν δεν έχετε, μην το σκέφτεστε καθόλου. Norton και πάλι Norton!

Θα δώσω και ένα άσχετο tip σε όσους έχουν πρόσβαση στο Internet και χρησιμοποιούν e-mail: Αν έχετε ελάχιστο χώρο ελεύθερο στο δίσκο σας και θέλετε να αποκτήσετε πολλά megabytes ελεύθερα με μία κίνηση, χρησιμοποιήστε την εντολή "compact" του e-mailer που διαθέτετε. Το αποτέλεσμα θα σας ανταμείψει!

ΩΡΑΙΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Περί φιλικότητας Windows 95 το ανάγνωσμα...

Ξέρω πολύ καλά τι θα μου πείτε: "Ωχ, αδερφέ, δεν βαρέθηκες ακόμα να πιπιλάς την ίδια καραμέλα; Αφού ξέρουμε την άποψή σου επί του θέματος". Οτι, δηλαδή, η φιλικότητα είναι σχετικό θέμα και ότι ο καθένας την καταλαβαίνει διαφορετικά κ.ο.κ. Ασ' το να πάει, άσ' το.

Οχι, βρε, δεν το αφήνω. Αλλωστε, για τη φιλικότητα μεν θα μιλήσω, αλλά από διαφορετική σκοπιά. Εγώ θα τα πω κι εσείς, αν δεν θέλετε, μη με ακούτε. Παρατηρώ, λοιπόν, εδώ και πολλά χρόνια ένα ζευγάρι "άσχετων". Ενα ζευγάρι, δηλαδή, που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του για μια συγκεκριμένη δουλειά και για τίποτε άλλο. Πριν από αρκετά χρόνια, το ζευγάρι αυτό χρησιμοποιούσε το WordStar. Ανοιγε δηλαδή τον υπολογιστή του, στο C:> πληκτρολογούσε WS, έμπαινε στον επεξεργαστή κειμένου, έκανε τη δουλειά του, έσωζε το κείμενό του, το τύπωνε, έβγαινε ξανά στο DOS και έσβηνε τον υπολογιστή. Σήμερα, το εν λόγω ζεύγος διαθέτει Windows 95 και Word 95. Η διαδικασία που ακολουθεί, ωστόσο, είναι παρόμοια. Ανοίγει τον υπολογιστή, περιμένει κατιτί παραπάνω για να φορτώσουν τα Windows 95, στο Desktop κάνει double click στο εικονίδιο του Word 95, μπαίνει στον επεξεργαστή κειμένου, κάνει τη δουλειά του, σώζει το κείμενό του, το τυπώνει, βγαίνει ξανά στο περιβάλλον των Windows 95 και κλείνει τον υπολογιστή (αφού πρώτα κλείσει τα Windows με Shut Down).

Ο τρόπος δουλειάς τους δεν έχει αλλάξει. Αυτό που σίγουρα έχει αλλάξει είναι το αποτέλεσμα, το οποίο φαίνεται πολύ πιο όμορφο στον laser εκτυπωτή με τα fonts των Windows 95. Αν είχαν βέβαια laser και την εποχή του WordStar, ίσως το αποτέλεσμα να ήταν παρόμοιο. Λύστε μου, λοιπόν, την απορία: Γιατί το ζευγάρι αυτό διέθεσε περισσότερες από 600.000 δρχ. για να αγοράσει καινούριο σύστημα; Ηταν, τελικά, επένδυση ή απλώς πέταξαν τα λεφτά τους; Ποια η διαφορά φιλικότητας στην περίπτωση αυτή; (Φυσικά, το ζευγάρι γνώριζε το WordStar απέξω κι ανακατωτά για τις λειτουργίες που ήθελε.) Ενα μικρό κουίζ για να ξυπνήσει το μυαλό σας...

■

ΟΣΟ ΑΓΑΠΙΟΜΑΣΤΕ ΤΑ ΔΥΟ...

Θυμάστε, μια φορά κι έναν καιρό, τη φοβερή κόντρα ανάμεσα σε Intel και Digital; Ε, ξεχάστε την.

Δεν είναι μυστικό. Η Intel και η Digital (DEC), δύο από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής μικροεπεξεργαστών, οι οποίες μέχρι πρότινος ήταν στα μαχαίρια και στα δικαστήρια, έδωσαν τα χέρια - όπερ μου θυμίζει ότι στο χώρο της Πληροφορικής είναι τουλάχιστον αφελές οι χρήστες να "τσακώνονται" μεταξύ τους για το ποιο σύστημα είναι το καλύτερο. Χαζομάρες, αφού σε λίγο καιρό είναι μαθηματικά βέβαιο ότι οι υπεύθυνοι των "συστημάτων" θα τα βρουν μεταξύ τους και οι χρήστες θα μείνουν με την απορία: "τώρα εγώ, ποιον να υποστηρίξω;".

Η περίπτωση Intel/Digital δεν είναι τόσο ενδεικτική όσον αφορά στους PC users, καθώς οι επεξεργαστές Alpha της DEC δεν προορίζονται για προσωπικούς υπολογιστές. Είναι ενδεικτική, όμως, όσον αφορά στη "ρευστότητα" της αντιδικίας ανάμεσα σε μεγάλες εταιρίες. Τη μια στιγμή προκαλούν εντάσεις και την άλλη "τα βρίσκουν" σε μακροχρόνιες συνεργασίες.

Μία άλλη συνεργασία, η οποία αφορά σε όλους εμάς που βλέπουμε Macintosh και βγάζουμε σπυράκια, είναι αυτή της Apple με τη Microsoft.

Οι δύο αυτές εταιρίες ποτέ δεν τα πήγαιναν άσχημα, αλλά ούτε και καλά. Μετρίως, θα έλεγα. Να, όμως, που ο Gates αποφάσισε "να τη βοηθήσει" την καημένη την Apple. Ναι, καλά. Μην παραξενευτείτε καθόλου αν δείτε τα επόμενα χρόνια Windows 95 for Macintosh ή (κάτι που είναι πολύ πιο πιθανό) System 7 for PCs. Και τότε δεν μας ξεπλένει ούτε ο Δούναβης, στα κύματα του οποίου θα χορέψουμε όχι βαλς -ως είθισται- αλλά έναν αξιοπρεπέστατο καρσιλαμά.

Ποιος είδε τον Gates και δεν τον φοβήθηκε...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ!

TOTAL ANNIHILATION

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Δεκεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Ιανουαρίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 9 Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 20 Φεβρουαρίου. Οι νικητές της επαρχίας θα λάβουν τα δώρα τους ταχυδρομικώς. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα αντίτυπο του συναρπαστικού strategy game



TOTAL ANNIHILATION





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 9 Ιανουαρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποια εταιρία σχεδίασε το Total Annihilation; 1. ....

2. Πώς λέγεται το πρώτο και κυριότερο ρομπότ που θα χρειαστείτε στο παιχνίδι; 2. ....

3. Πώς λέγεται η ομάδα αντίστασης ενάντια στην Core; 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:...ΟΝΟΜΑ:...
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:......................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΠΟΛΗ:.. Τ.Κ.:..ΤΗΛ.:................................

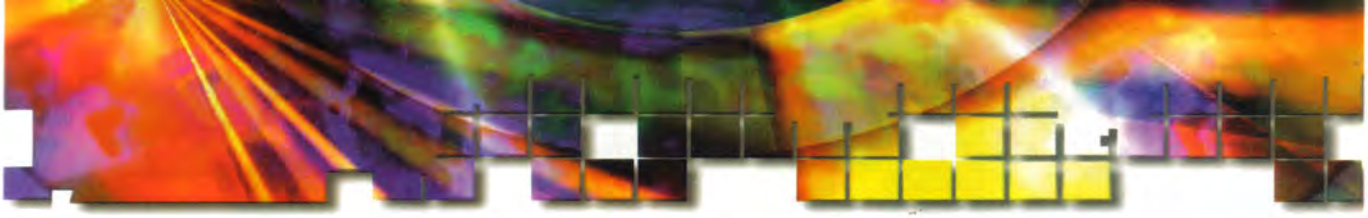
THE DREAM MACHINE

Συνθέτοντας το ιδανικό HOME PC



Η επιλογή των εξαρτημάτων που συνθέτουν ένα πλήρες υπολογιστικό σύστημα δεν είναι εύκολη υπόθεση. Ο απλός χρήστης "βασανίζεται" συχνά με λεπτομέρειες και καταλήγει σε εσφαλμένα συμπεράσματα. Το "PC Master", λοιπόν, ενόψει της περιόδου των εορτών, ανέλαβε την πρωτοβουλία να παρουσιάσει ένα προς ένα τα σημαντικότερα εξαρτήματα και περιφερειακά που κυκλοφορούν στην αγορά, προκειμένου να σας βοηθήσει να συνθέσετε το ιδανικό PC.

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr



Οταν έρθει η στιγμή της αγοράς νέου υπολογιστή ή της ριζικής αναβάθμισης αυτού που ήδη διαθέτετε, ενδεχομένως να προβληματιστείτε αναφορικά με την επιλογή των εξαρτημάτων που θα συμπεριληφθούν στον κατάλογο των αγορών σας. Ενα "έμπειρο" μάτι, ύστερα από προσεκτική εξέταση, είναι σε θέση να απορρίψει εξαρχής αρκετά από αυτά τα προϊόντα, εστιάζοντας την προσοχή του όχι στο ότι δεν προσφέρουν ικανοποιητικά χαρακτηριστικά και καλή σχέση τιμής προς απόδοση, αλλά στο γεγονός ότι δεν εξυπηρετούν συγκεκριμένες ανάγκες και, εν συγκρίσει με άλλα προϊόντα του ίδιου κόστους, προσφέρουν περιορισμένες δυνατότητες. Εμείς, από την πλευρά μας, ύστερα από εξονυχιστική έρευνα αγοράς είμαστε σε θέση να ταξινομήσουμε ορισμένα προϊόντα σε διαφορετικές κατηγορίες τιμών.

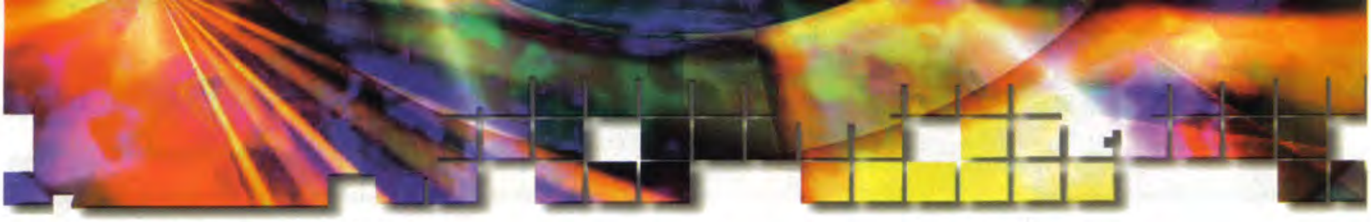
Συγκεκριμένα, λαμβάνοντας ως κριτήριο το κόστος αγοράς, δημιουργήσαμε ανά είδος τρεις κατηγορίες και συμπεριλάβαμε ένα προϊόν σε καθεμία - αυτό που θεωρούμε κορυφαίο στην ελληνική αγορά, με γνώμονα πάντα τις ανάγκες του home user. Ετσι, έχουμε την κατηγορία "Χαμηλό Κόστος", στην οποία ανήκουν προϊόντα που αποτελούν μία καλή και συνάμα οικονομική πρόταση, την κατηγορία "Η Μέση Λύση", η οποία περιλαμβάνει τα προϊόντα που προτείνουμε σε έναν μέσο χρήστη από πλευράς τόσο απαιτήσεων όσο και... πορτοφολιού, και, τέλος, την κατηγορία "High-End", στην οποία εντάσσονται εκείνα τα περιφερειακά που αξίζει να πλαισιώνουν το υπολογιστικό σύστημα ενός home user με... ανθεκτικό πορτοφόλι! Στις περιπτώσεις προϊόντων κατά τις οποίες οι παρουσιαζόμενες διαφορές τιμής είναι, ούτως ή άλλως, μικρές αναφέρουμε μόνο τις δύο πρώτες κατηγορίες, αφού δεν έχει νόημα να κάνουμε λόγο για "high-end" λύση.

Σύμφωνα με αυτήν την τακτική, κάθε προϊόν αξιολογήθηκε ανάλογα με την κατηγορία τιμής στην οποία ανήκει, ενώ επιχειρήσαμε να αναδείξουμε τα προϊόντα που αποδίδουν εξίσου καλά σε κάθε τομέα. Εν τέλει, πιστεύουμε ότι οι προτάσεις του περιοδικού (ανάλογα με την κατηγορία τιμής στην οποία διακρίνεται η καθεμία) προορίζονται για την πλειονότητα των χρηστών με home και όχι επαγγελματικό προσανατολισμό.

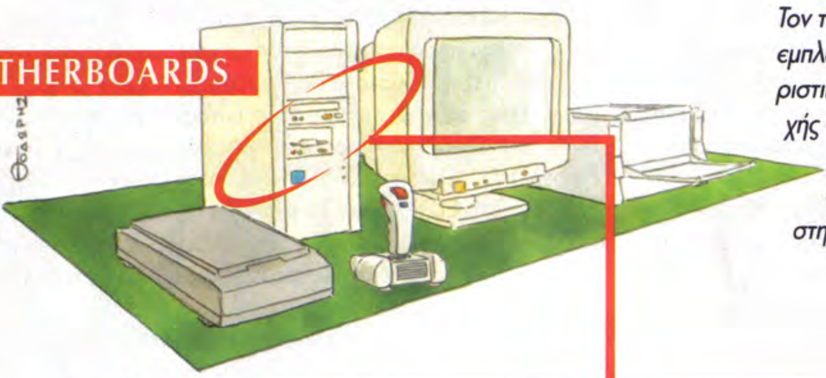
Στις σελίδες που ακολουθούν εξετάζουμε τα σημαντικότερα εξαρτήματα που απαρτίζουν το σημερινό PC. Ξεκινώντας από τη βάση του συστήματος, τη motherboard, έχουμε να παρατηρήσουμε ότι θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή κατά την επιλογή της, αφού είναι ένα εξάρτημα που δύσκολα αποφασίζει κάποιος να το αντικαταστήσει. Εν συνεχεία παρουσιάζουμε τις κάρτες γραφικών, οι οποίες πρέπει να απασχολήσουν σοβαρά τον υποψήφιο αγοραστή που ενδιαφέρεται για παιχνίδια και/ή επαγγελματικές εφαρμογές παραγωγής γραφικών. Ακολουθούν οι κάρτες ήχου, που αποτελούν πλέον απαραίτητο εξάρτημα ενός σύγχρονου υπολογιστή, εκτός κι εάν το μηχάνημα πρόκειται να χρησιμοποιηθεί αυστηρά για επαγγελματική χρήση. Οι σκληροί δίσκοι αποτελούν το επόμενο θέμα, το οποίο ενδέχεται να μη σας απασχολήσει ξανά στο εγγύς μέλλον, αφού τα σημερινά προϊόντα προσφέρουν τεράστιες χωρητικότητες που δύσκολα θα "γεμίσετε". Ενας σύγχρονος υπολογιστής, όμως, δεν μπορεί να μη διαθέτει ένα γρήγορο CD-ROM drive. Ως εκ τούτου, παραθέτουμε δύο κορυφαίες επιλογές διαφορετικού κόστους. Εάν θέλετε να αποθηκεύετε τα δεδομένα σας σε CD, το CD-Recorder θα αναλάβει τις πάσης φύσεως εγγραφές. Φυσικά, ένας υπολογιστής πρέπει να συνοδεύεται από monitor και για το λόγο αυτόν σας παρουσιάζουμε τις καλύτερες δυνατές λύσεις σε κάθε επίπεδο τιμής.

Οι εκτυπωτές έρχονται αμέσως μετά, φέρνοντάς σας αντιμέτωπους με το δίλημμα της επιλογής προϊόντων που βασίζονται σε τεχνολογία inkjet ή laser. Αλλάζοντας κεφάλαιο, οι scanners είναι συσκευές που απασχολούν προς το παρόν λίγους. Η εντυπωσιακή πτώση των τιμών τους, όμως, μπορεί να οδηγήσει στην "τοποθέτησή" τους στο γραφείο κάθε χρήστη. Για το τέλος αφήσαμε τρία δυναμικά joysticks, που θα σας προσφέρουν αξέχαστες εμπειρίες με τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

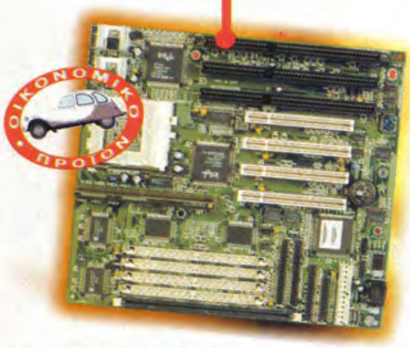




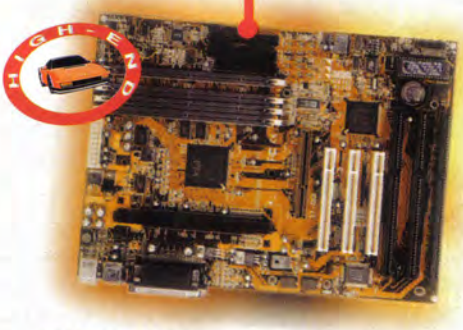
MOTHERBOARDS



Τον τελευταίο καιρό οι motherboards έχουν εμπλουτιστεί ιδιαίτερα από πλευράς χαρακτηριστικών και ως εκ τούτου αξίζουν της προσοχής σας. Η δε σταδιακή επικράτηση της ATX σχεδίασης έναντι της συμβατικής AT θα σας οδηγήσει, αργά ή γρήγορα, στην "αναζήτηση" ενός νέου case.







QDI TITANIUM IIIB

Η Titanium IIIB της QDI βασίζεται στο νεότερο chipset της Intel που φέρει την ονομασία Triton TX. Υποστηρίζει όλους τους επεξεργαστές Pentium, τους επεξεργαστές 6x86 & 6x86MX της Cyrix, καθώς και τους K5 & K6 της AMD. Περιλαμβάνει τέσσερα PCI και τρία ISA slots, ενώ τέσσερα SIMM sockets και δύο DIMM sockets προορίζονται για την τοποθέτηση μνήμης EDO-RAM και SDRAM αντίστοιχα. Η εν λόγω motherboard ακολουθεί το format ATX. Περιλαμβάνει, λοιπόν, ενσωματωμένη κάθε δυνατή θύρα (2xPS/2, 2xUSB, 2xCOM), ενώ απαραίτητη προϋπόθεση για την τοποθέτησή της είναι ένα νέου τύπου case. Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά συναντάμε προστασία από τους ιούς, δυνατότητα ρύθμισης του επεξεργαστή μέσω BIOS, αναπτυγμένη διαχείριση ενέργειας και δυνατότητα ελέγχου της θερμοκρασίας της CPU.

Εν κατακλείδι, η Titanium IIIB διακρίνεται για το πλήθος των χαρακτηριστικών και την πολύ χαμηλή τιμή της.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Karma-Oktabit, Multimedia Center

GLOBAL GCT-MGX

Η συγκεκριμένη motherboard της Global αποτελεί μία ιδιάζουσα περίπτωση, αφού δεν απέχει πολύ από το να χαρακτηριστεί ως ένα ολοκληρωμένο υπολογιστικό σύστημα. Αναλυτικότερα, η GCT-MGX φέρει ενσωματωμένο τον επεξεργαστή Cyrix MediaGX σε έκδοση των 166, 180 ή 200MHz (με MMX) ανάλογα με την έκδοση. Ο εν λόγω επεξεργαστής διακρίνεται για την κορυφαία ολοκλήρωσή του, αφού αναλαμβάνει τις λειτουργίες τόσο της κάρτας ήχου όσο και της κάρτας γραφικών! Ετσι, δεν είναι απαραίτητη η προσθήκη ξεχωριστών εξαρτημάτων. Συμπερασματικά, προκειμένου να συνθέσουμε ένα multimedia σύστημα, δεν φθάνει παρά να προμηθευτούμε μνήμη, έναν σκληρό δίσκο και ένα CD-ROM drive...

ΔΙΑΘΕΣΗ: Γνώμη Πληροφορική

SOYO 6KB5

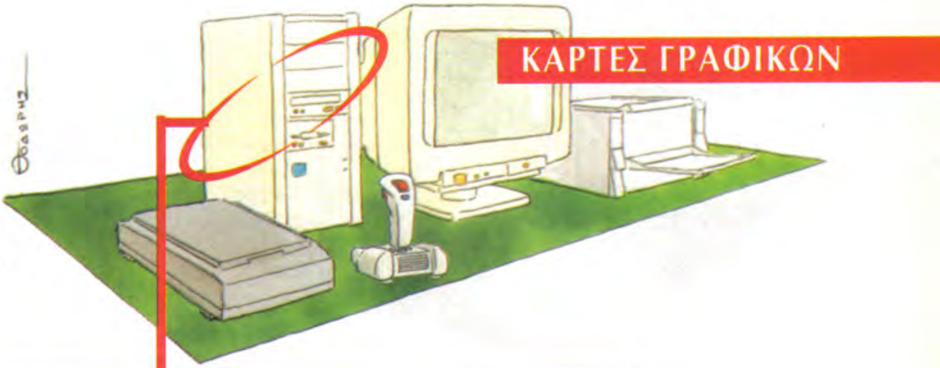
Πρόκειται για μία νέα motherboard που αναλαμβάνει να δεχθεί τους επεξεργαστές Pentium II της Intel με συχνότητες που δεν ξεπερνούν τα 333MHz. Η 6KB5 βασίζεται στο νεότερο chipset της Intel με την κωδική ονομασία 440LX, που υποστηρίζει μνήμη SDRAM, το πρότυπο Ultra DMA/33 για σκληρούς δίσκους, το AGP bus για τις κάρτες γραφικών και αναπτυγμένα χαρακτηριστικά διαχείρισης ενέργειας. Η motherboard διαθέτει ένα AGP slot, τρία PCI και ισάριθμα ISA. Περιλαμβάνει τέσσερα DIMM sockets (αλλά κανένα SIMM) για την τοποθέτηση μνήμης SDRAM μεγέθους μέχρι και 1GB. Η σχεδίαση της Soyo ακολουθεί την προδιαγραφή ATX και ως εκ τούτου θα χρειαστείτε το ανάλογο case για να την τοποθετήσετε.

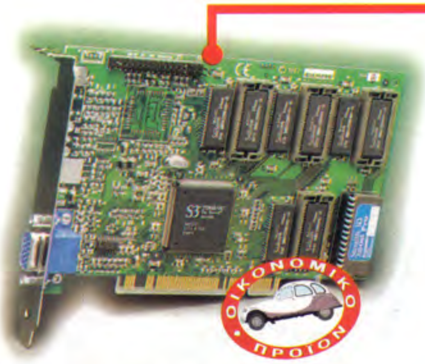
Σε γενικές γραμμές, η νέα κατασκευή της Soyo είναι ένα πολύ αξιόλογο προϊόν, με κορυφαία χαρακτηριστικά, υψηλές επιδόσεις και χαμηλή τιμή για όσα προσφέρει.

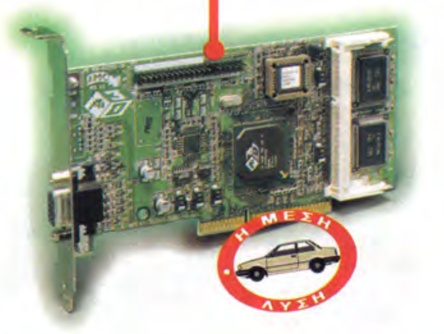
ΔΙΑΘΕΣΗ: Computer Trade Center

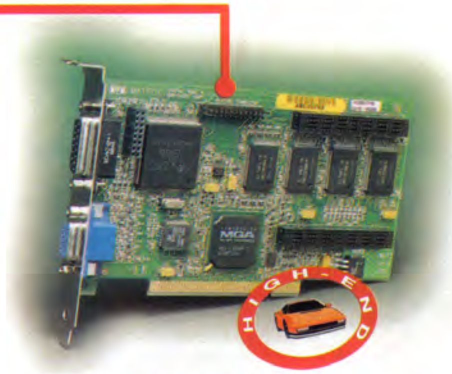


Η κάρτα γραφικών είναι ένα από τα σημαντικότερα υποσυστήματα του σημερινού PC. Το συνιστώμενο πλέον μέγεθος μνήμης για μια κάρτα γραφικών είναι τα 4MB, διότι προσφέρονται καλύτερες επιδόσεις και ανώτερη ποιότητα στο 3D. Εξάλλου, τα μοντέλα με 4MB έχουν πλέον "ξεπέσει", αφού συχνά διατίθενται σε... εξευτελιστικές τιμές.









DIAMOND STEALTH 3D 2400 PRO

Η Stealth 3D 2400 Pro της Diamond περιλαμβάνει πολλά από τα στοιχεία που ικανοποιούν τις απαιτήσεις του απλού χρήστη. Ερχεται με 4MB μνήμης EDO-DRAM, η οποία δεν αναβαθμίζεται - ελάχιστοι όμως θα ενδιαφερθούν για τη συγκεκριμένη αδυναμία της. Ο επεξεργαστής στον οποίο στηρίζεται είναι το μοντέλο ViRGE/DX της S3, το οποίο έχει κάνει την εμφάνισή του σε πάρα πολλές κάρτες γραφικών της αγοράς. Ωστόσο, στη Stealth 3D 2400 Pro προσφέρει ανώτερες επιδόσεις τόσο λόγω της εκπληκτικής σχεδίασης του hardware όσο και λόγω των άριστων drivers της Diamond. Σε γενικές γραμμές, η κάρτα της Diamond προορίζεται για όποιον αναζητά ένα χαμηλού κόστους προϊόν, με κορυφαίες επιδόσεις στα γραφικά δύο διαστάσεων. Οσο για τις δυνατότητες σε 3D, μάλλον θα πρέπει να τις ξεχάσετε ή να τις δεχθείτε ως μία προσωρινή λύση...

ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης, Computer Trade Center

ATI XPERT@WORK

Η ολοκαίνουρια κάρτα γραφικών της ATI βασίζεται στον επεξεργαστή 3D Rage Pro που έχει αναπτύξει η ίδια. Συνοδεύεται από 4MB μνήμης SGRAM, η οποία μπορεί να αναβαθμιστεί στα 6 ή 8MB με τη χρήση του σχετικού module. Το RAMDAC τρέχει με την υψηλή συχνότητα των 230MHz και προσφέρει εκπληκτικής διαύγειας ποιότητα απεικόνισης. Οι επιδόσεις της κάρτας στα δισδιάστατα γραφικά είναι κορυφαίες, ενώ στα τρισδιάστατα αρκετά ικανοποιητικές. Επίσης, η προσφερόμενη ποιότητα στον τομέα του 3D είναι η καλύτερη δυνατή. Η Xpert@Work διατίθεται και σε AGP έκδοση, με κόστος παρόμοιο αυτού της PCI έκδοσης, συνοδεύεται δε από πλούσιο software που αφορά σε επαγγελματική χρήση.

Καταλήγοντας, η νέα κάρτα γραφικών της ATI αποτελεί ένα δυνατό "πακέτο" που διατίθεται σε απόλυτα λογική τιμή.

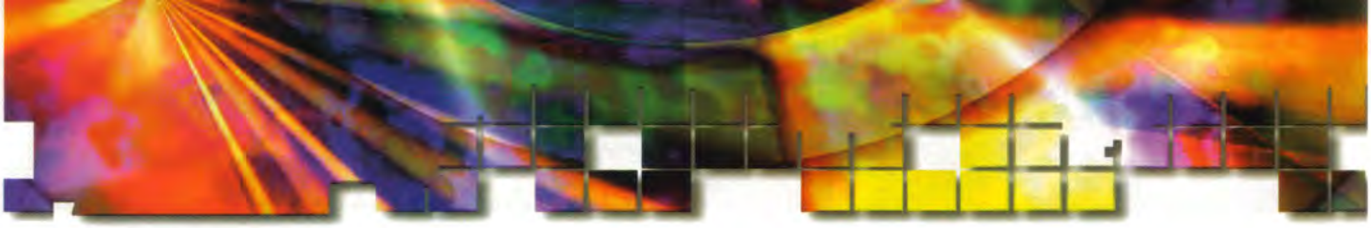
ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics

MATROX MILLENIUM II

Ο αντικαταστάτης της θρυλικής κάρτας της Matrox βασίζεται σε μία εξελιγμένη έκδοση του επεξεργαστή που διέθετε το παλαιότερο μοντέλο. Ο τύπος της μνήμης παραμένει WRAM και για το λόγο αυτόν η Millenium II κοστίζει ακριβά, ακόμη και στην έκδοση των 4MB. Ο επαγγελματικός προσανατολισμός του προϊόντος διαφαίνεται από το γεγονός ότι η μνήμη του μπορεί να αναβαθμιστεί μέχρι τα 16MB, ενώ διατίθεται και έκδοση με 250MHz RAMDAC για απόλυτα καθαρή εικόνα. Οι επιδόσεις της κάρτας στα γραφικά δύο διαστάσεων είναι εξαιρετικές, ενώ στον τομέα του 3D, παρά το γεγονός ότι είναι πολύ καλές, ελάχιστοι τίτλοι θα λειτουργήσουν μαζί της, αφού τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που προσφέρει είναι... σχεδόν ανύπαρκτα. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι συμπεριλαμβάνει πλούσιο συνοδευτικό software.

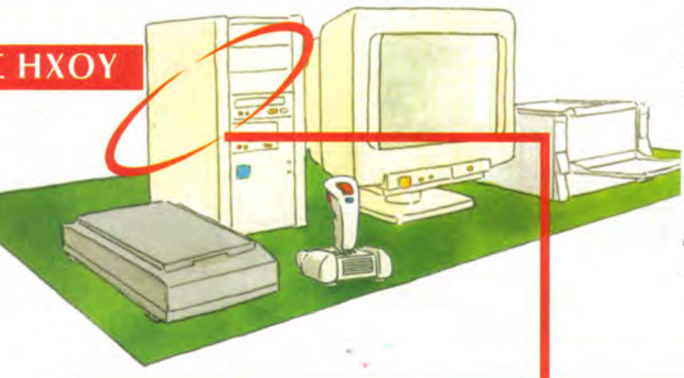
ΔΙΑΘΕΣΗ: Info-Quest





ΑΦΙΕΡΩΜΑ

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ



Η κάρτα ήχου θεωρείται αναπόσπαστο τμήμα των multimedia. Εάν σκοπεύετε να δαπανήσετε ένα λογικό ποσό για την αγορά μιας κάρτας ήχου, θα πρέπει να ελέγξετε αν η σύνθεση για MIDI ήχο είναι τύπου WaveTable με μέγεθος 2MB, κατά προτίμηση. Τέλος, σημειώνουμε ότι ένα όμορφο χαρακτηριστικό που αξίζει να αναζητήσετε είναι η δυνατότητα παραγωγής ψευδο-τρισδιάστατου ήχου.







CREATIVE LABS SOUNDBLASTER 16 WAVEFFECTS

Η πασίγνωστη κάρτα ήχου της Creative Labs έχει επεκταθεί από πλευράς δυνατοτήτων, αφού πλέον περιλαμβάνει σύνθεση WaveTable MIDI ήχου μέσω software καθώς και το χαρακτηριστικό 3D Stereo Enhancement, που υπόσχεται να προσφέρει μία ψευδαίσθηση τρισδιάστατου ήχου. Η ποιότητα ήχου της SoundBlaster 16 είναι πολύ καλή στο ψηφιακό τμήμα (καλύτερη ίσως από αυτήν κάθε άλλης κάρτας ανάλογου κόστους που θα βρείτε στην αγορά), ενώ όσον αφορά στο MIDI τμήμα θα πρέπει η εφαρμογή σας να τρέχει κάτω από τα Windows 95 (ή NT), ειδάλλως θα αρκεστείτε στη χαμηλή πιστότητα που προσφέρει η FM σύνθεση. Επιπροσθέτως, το συνοδευτικό software είναι εξαιρετικό.

Εν κατακλείδι, είναι η καλύτερη επιλογή χαμηλού κόστους η οποία, συν τοις άλλοις, προσφέρει 16-bit στερεοφωνικό ήχο σε όλα τα παιχνίδια του DOS.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης

ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND PLUG & PLAY PRO

Η κάρτα ήχου της Advanced Gravis προσφέρει πολύ καλή ποιότητα ψηφιακού ήχου και είναι αρκετά ικανοποιητική στο MIDI τμήμα. Τόσο ο ψηφιακός όσο και ο MIDI ήχος ελέγχονται από το ολοκληρωμένο AMD Interwave. Συνοδεύεται από 1MB μνήμης ROM και 512KB μνήμης RAM, η οποία χρησιμοποιείται για την τοποθέτηση των δικών σας samples. Η μνήμη RAM μπορεί να επεκταθεί μέχρι τα 8MB με τη χρήση 30-pin SIMMs, έτσι ώστε να ικανοποιεί και σε επαγγελματικό επίπεδο. Στη συσκευασία συμπεριλαμβάνεται ένα μικρόφωνο για ηχογραφήσεις, στις οποίες η κάρτα αριστεύει λόγω των κορυφαίων κυκλωμάτων της.

Συμπερασματικά, το προϊόν της Advanced Gravis δημιουργεί πολύ "δυνατές" εντυπώσεις για να περάσει απαρατήρητο.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics

TERRATEC EWS64 XL

Η EWS64 XL αποτελείται από δύο τμήματα, το ένα εκ των οποίων περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες εισόδους και εξόδους για επαγγελματική χρήση. Αναλυτικότερα, στο προαναφερόμενο τμήμα συναντάμε δύο ζεύγη MIDI εισόδων-εξόδων, ψηφιακή έξοδο και είσοδο σε ομοαξονικές και S/PDIF υποδοχές, καθώς επίσης έξοδο για ακουστικά με βύσμα μεγάλου μεγέθους. Το MIDI τμήμα προσφέρει 64 νότες πολυφωνία με hardware υλοποίηση, μέσω των WaveTable δειγμάτων μεγέθους 2MB (επεκτείνονται μέχρι τα 66MB), ενώ το εξειδικευμένο DSP αναλαμβάνει την προσθήκη εφέ σε πραγματικό χρόνο. Δυστυχώς, λόγω έλλειψης χώρου δεν μας επιτρέπεται να αναφερθούμε στις λοιπές δυνατότητες αυτής της αριστουργηματικής κάρτας ήχου, η οποία απευθύνεται σαφώς σε περιορισμένο αγοραστικό κοινό με ιδιαίτερες απαιτήσεις.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics



Οι σκληροί δίσκοι έχουν εκτοξευθεί στα ύψη από πλευράς χωρητικότητας, ενώ παράλληλη πορεία ακολουθούν και οι επιδόσεις τους, ιδιαίτερα ύστερα από την πρόσφατη εμφάνιση του Ultra ATA interface που ακολουθούν τα νεότερα προϊόντα IDE συνδεσμολογίας. Οι τιμές των σκληρών δίσκων έχουν αγγίξει πολύ χαμηλά επίπεδα, ενώ αξίζει να σημειωθεί ότι όσο πιο μεγάλη η χωρητικότητα ενός σκληρού δίσκου τόσο πιο καλή η σχέση τιμής προς απόδοση.

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ





QUANTUM FIREBALL ST 2160

Η σειρά Fireball της Quantum περιλαμβάνει τους πιο δημοφιλείς σκληρούς δίσκους, τουλάχιστον στην ελληνική αγορά. Ο Fireball ST 2160 έχει καθαρή χωρητικότητα λίγο περισσότερη από 2GB και σημειώνει εξαίρετες επιδόσεις, αφού ακολουθεί το Ultra ATA interface. Οι κεφαλές του είναι τεχνολογίας MR (Magneto-Resistive). Περιλαμβάνει τη δεύτερη έκδοση του συστήματος αυτοδιάγνωσης και ανάλυσης ονόματι S.M.A.R.T. για μεγαλύτερη αξιοπιστία, στην οποία συνδράμει και η αναπτυγμένη δυνατότητα ελέγχου λαθών. Σημειώνουμε, τέλος, ότι οι δύο δίσκοι στο εσωτερικό του Fireball ST 2160 περιφέρονται με ταχύτητα 5.400 στροφών το λεπτό, ενώ ο χρόνος προσπέλασης είναι μόλις 10ms.

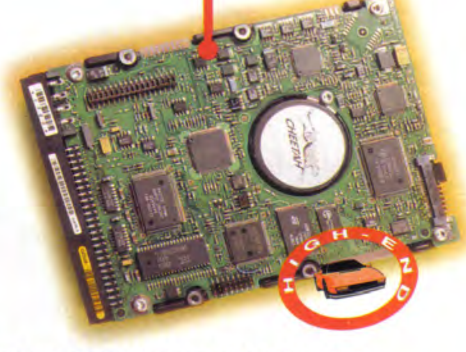
ΔΙΑΘΕΣΗ: Karma-Oktabit



IBM DESKSTAR 5 DHEA-36480

Η "γαλάζια κυρία" δείχνει τελευταία ιδιαίτερο ζήλο στην κατασκευή σκληρών δίσκων ακολουθώντας κατά πόδας τις εξελίξεις. Απόδειξη τούτου η σειρά DeskStar 5, η οποία περιλαμβάνει το Ultra ATA interface ή Fast ATA-3, όπως θέλει να το ονομάζει η IBM για να διαχωρίζεται από την Quantum. Το κορυφαίο μοντέλο της σειράς αποδεικνύεται μία άριστη αγορά, αφού προσφέρει τεράστιο αποθηκευτικό χώρο (περίπου 6,5GB) σε συνδυασμό με εκπληκτικές επιδόσεις και δελεαστική τιμή. Οπως και η σειρά Fireball της Quantum, έτσι και ο DeskStar 5 χρησιμοποιεί το σύστημα S.M.A.R.T. και περιλαμβάνει κεφαλές τεχνολογίας MR. Τέλος, οι τέσσερις δίσκοι στο εσωτερικό του περιστρέφονται με ταχύτητα 5.400 στροφών το λεπτό, ενώ ο χρόνος προσπέλασης αγγίζει τα 9,5ms.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Performance



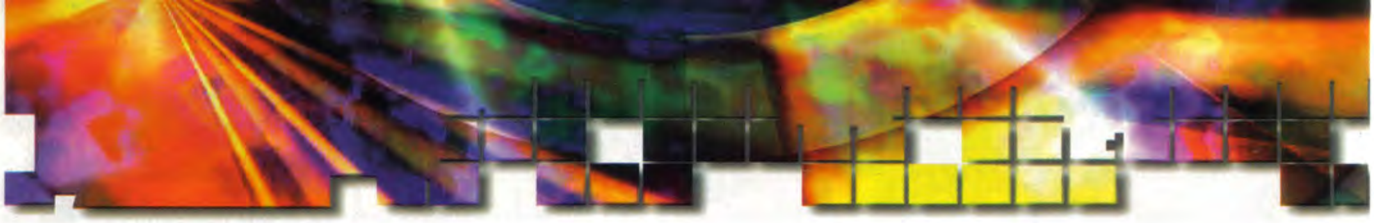
SEAGATE CHEETAH 34501N

Η σειρά Cheetah της Seagate βασίζεται σε εντυπωσιακή τεχνολογία και κορυφαία χαρακτηριστικά. Αρχικά λειτουργούσε κάτω από το πρωτόκολλο Ultra SCSI, ενώ αργότερα η Seagate παρουσίασε ορισμένα νεότερα μοντέλα που χρησιμοποιούσαν το πρωτόκολλο Ultra2 SCSI. Το κύριο χαρακτηριστικό των Cheetah είναι ότι οι δίσκοι στο εσωτερικό τους περιστρέφονται κατά 10.000 στροφές το λεπτό (αντίθετα με τους ανταγωνιστικούς SCSI δίσκους που δίνουν 7.200 στροφές το λεπτό). Συνεπώς, προσφέρουν ανάλογα υψηλές επιδόσεις στην πράξη.

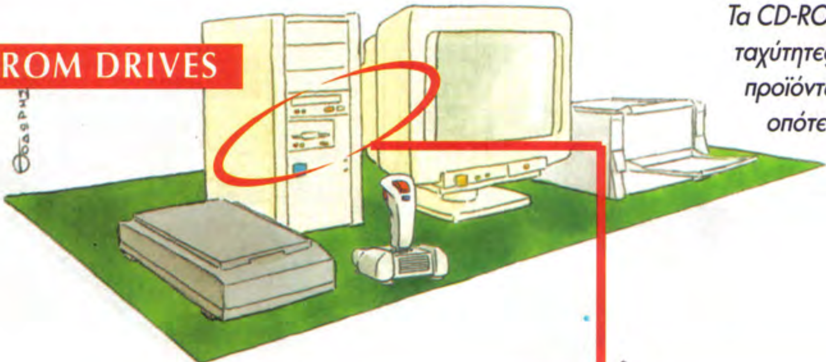
Εάν διαθέτετε τα χρήματα, σας λέμε πως ο Cheetah 34501N είναι ο μικρότερος της σειράς, με χωρητικότητα που φθάνει περίπου τα 4,5GB, ενώ πλέον διατίθεται και μοντέλο με 18,2GB και αστρονομικό, βέβαια, κόστος.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης

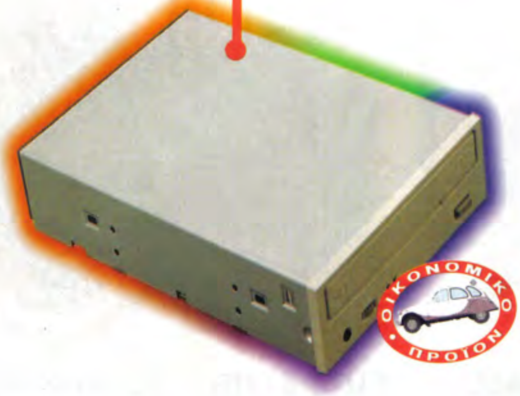




CD-ROM DRIVES



Τα CD-ROM drives έχουν πλέον αγγίξει αφάνταστες ταχύτητες περιστροφής. Ωστόσο, οι τιμές των νέων προϊόντων έχουν περιέλθει σε πολύ χαμηλά επίπεδα, οπότε αποτελούν λογικές αγορές, ιδιαίτερα για όσους έχουν καιρό να ακολουθήσουν τις εξελίξεις.





HITACHI CDR-8330

Για το νεότερο CD-ROM drive της Hitachi αναφέρεται ονομαστική ταχύτητα περιστροφής 24x. Το CDR-8330 ξεκινά την ανάγνωση από ταχύτητα περιστροφής 12x, για να κατορθώσει να δώσει μέγιστη μεταφορά δεδομένων ίση με 3.600KB/s στα πιο εξωτερικά πεδία του CD-ROM. Η συσκευή κατορθώνει να προσφέρει τις επιδόσεις που ισχυρίζεται ο κατασκευαστής. Συνεπώς, τοποθετείται στην κορυφή των drives που μπορείτε να αποκτήσετε. Επιπλέον, η ποιότητα κατασκευής του είναι πολύ υψηλή, οπότε δεν ενδέχεται να αντιμετωπίσετε προβλήματα, ενώ οι κραδασμοί που παράγει είναι λιγοστοί σε σχέση με τα ανταγωνιστικά προϊόντα. Ετσι, όταν διαβάζει ένα CD-ROM, δεν προκαλεί ισχυρούς θορύβους που "απογειώνουν" το case του υπολογιστή σας. Η τιμή του, τέλος, μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά ικανοποιητική.

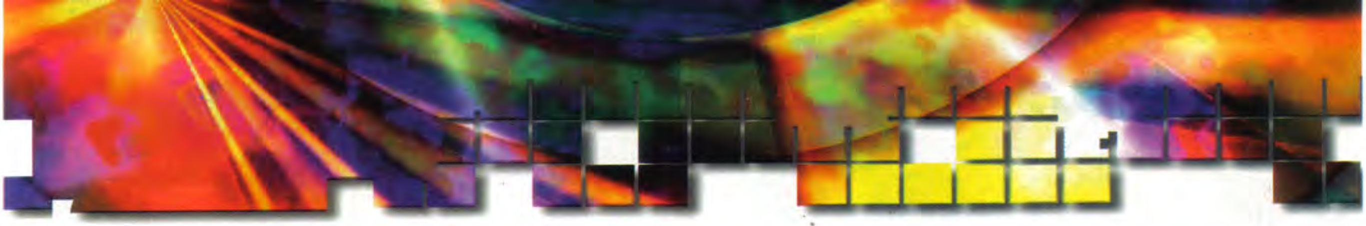
ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics, Info-Quest, Πουλιάδης



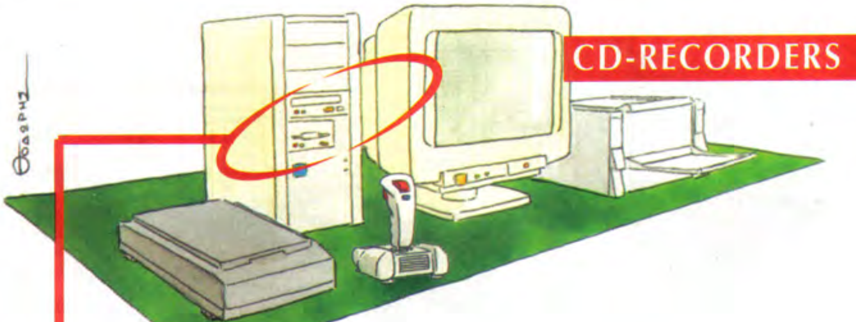
PLEXTOR PX-12/20TSI

Το Plextor PX-12/20TSi ακολουθεί το πρωτόκολλο επικοινωνίας SCSI και για το λόγο αυτόν διατίθεται σε αρκετά υψηλή τιμή, συνοδεύεται όμως από ανάλογα υψηλές επιδόσεις. Το drive ξεκινά από ταχύτητα περιστροφής 12x (όπως φανερώνει και το όνομά του), για να αγγίξει σε τελική φάση μέγιστη μεταφορά δεδομένων 3.000KB/s (20x). Παρά το γεγονός ότι δεν φθάνει ποτέ τη μεταφορά δεδομένων που προσφέρουν τα IDE drives 24x στην πράξη, προσφέρει ανώτερες επιδόσεις, αφού περιλαμβάνει buffer μεγέθους 512KB, ενώ η συνδεσμολογία του εξασφαλίζει πολύ χαμηλή χρήση της CPU. Επιπλέον, η κορυφαία ποιότητα κατασκευής που χαρακτηρίζει τα προϊόντα της Plextor εγγυάται άψογη λειτουργία και κορυφαία αξιοπιστία.

ΔΙΑΘΕΣΗ: CPI, Top Computer Systems



Μόλις τέσσερα χρόνια έχουν περάσει από την εποχή κατά την οποία η εγγραφή σε CD βρισκόταν στη σφαίρα του φανταστικού. Η κατάσταση πλέον είναι πολύ διαφορετική. Το CD-Recorder είναι μία συσκευή που μπορεί να αποκτήσει ο καθένας, αφού δεν κοστίζει πολύ περισσότερο από ό,τι ένα CD-ROM drive πριν από τρία χρόνια.







PHILIPS CDD 2600

Το CDD 2600 της Philips αποτελεί μία χαμηλού κόστους λύση που θα προτιμηθεί από πολλούς, αφού εγγυάται υψηλή αξιοπιστία μέσω της τέταρτης γενιάς εξαρτημάτων που περιλαμβάνει. Η εγγραφή πραγματοποιείται με διπλή ταχύτητα, η αναπαραγωγή με ταχύτητα 6x της κανονικής, ενώ το πρωτόκολλο επικοινωνίας είναι το SCSI-2. Ο buffer του CDD 2600 είναι μεγέθους 1MB, ενώ σύμφωνα με τη Philips μία ειδική λειτουργία εγγυάται την απρόσκοπτη εγγραφή ακόμη και σε "αργά" PCs, εφόσον χρησιμοποιείται ένας γρήγορος SCSI controller. Το Recorder της Philips υποστηρίζει επίσης όλα τα γνωστά formats δίσκων [CD-DA, CD-ROM(XA), CD-Bridge, Multi-Session, CD-I, Video-CD], έτσι ώστε να μην αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα κατά τη χρήση του. Τέλος, συνοδεύεται από τις εφαρμογές Gear for Windows και Gear Replicator για την πλήρη αξιοποίησή του.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Philips Hellas

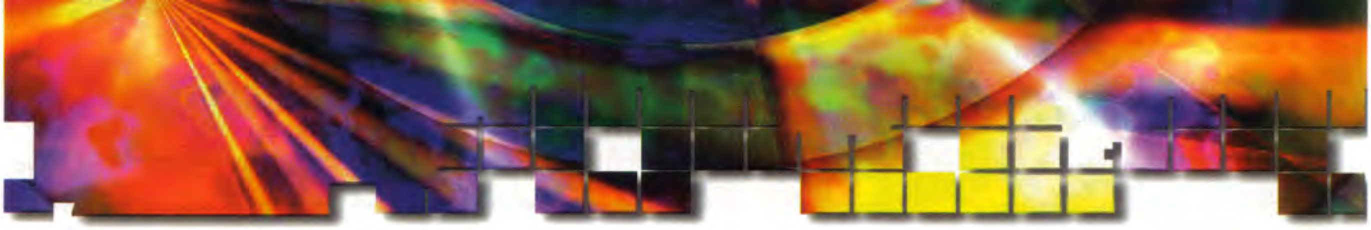
YAMAHA CDR400T/401T

Η Yamaha κατασκευάζει CD-Recorders που ανέκαθεν βρίσκονταν στην κορυφή των εντυπώσεων και της τεχνολογίας. Το νεότερο προϊόν της φέρει την ονομασία CDR401T και επικοινωνεί με το πρωτόκολλο IDE, οπότε δεν χρειάζεται να επενδύσετε χρήματα για την αγορά κάποιου SCSI controller. Ωστόσο, η σύνδεση στο IDE interface επιβαρύνει σε μεγαλύτερο βαθμό τη CPU και, ως εκ τούτου, σε γενικές γραμμές απαιτείται περισσότερη προσοχή. Για όσους, λοιπόν, αναζητούν οπωσδήποτε μία SCSI συσκευή, η Yamaha παρουσιάζει το CDR400T που δεν έχει καμία διαφορά από το προηγούμενο μοντέλο και διατίθεται περίπου στην ίδια τιμή. Και οι δύο συσκευές, λοιπόν, πραγματοποιούν εγγραφή σε ταχύτητα 4x, ενώ η ανάγνωση γίνεται με ταχύτητα 6x. Ο buffer είναι μεγέθους 2MB, οπότε σε συνδυασμό με τον ποιοτικό μηχανισμό του drive διασφαλίζει την υψηλή αξιοπιστία.

Συνολικά, οι δύο συσκευές της Yamaha αποτελούν την καλύτερη επιλογή σήμερα για CD-Recorder.

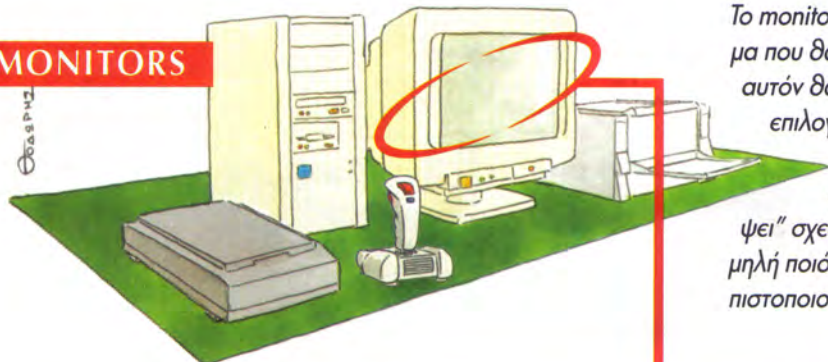
ΔΙΑΘΕΣΗ: Αμυ





ΑΦΙΕΡΩΜΑ

MONITORS



Το monitor είναι μετά βεβαιότητος το περιφερειακό εξάρτημα που θα σας συνοδεύει για πολλά χρόνια και για το λόγο αυτόν θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στη σωστή επιλογή του. Τα monitors των 14 ιντσών αποτελούν πλέον παρελθόν, αφού όχι μόνο προσφέρουν μικρό ορατό πλαίσιο, που δεν μπορεί πια να "βολέψει" σχεδόν καμία εργασία, αλλά παρέχουν και πολύ χαμηλή ποιότητα, ενώ συνάμα βλάπτουν τα μάτια, αφού δεν πιστοποιούν τις απαραίτητες εγκρίσεις.







PANASONIC PANASYNC TX-T1563

Ένα monitor με αξιώσεις στο χώρο των 15 ιντσών είναι το Panasync TX-T1563 της Panasonic, το οποίο δίνει 85Hz refresh rate (μία τιμή που θα καλύψει την πλειονότητα των χρηστών) στην ανάλυση 1.024x768. Διαθέτει απεικόνιση των λειτουργιών που επιτελείτε στην οθόνη, μέσω του υποδειγματικού κέντρου ελέγχου. Το "πιστόλι" ηλεκτρονίων που διαθέτει ο καθοδικός σωλήνας του Panasync προσφέρει, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, 20% μικρότερη απόκλιση από τη συμβατική τεχνολογία και ως εκ τούτου η οθόνη του είναι εντελώς επίπεδη. Επιπλέον, μία ειδική επίστρωση αναλαμβάνει να προσφέρει υψηλή ανάλυση με χαμηλή αντανακλαστικότητα.

Συνολικά, χάρη στην άριστη ποιότητα εικόνας και τη γενικότερη κατασκευή του αποκτά ένα προβάδισμα έναντι των ανταγωνιστικών προϊόντων.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Intertech

EIZO FLEXSCAN T57S

Το FlexScan T57S της θρυλικής Eizo είναι ένα monitor-αριστούργημα στις 17 ίντσες. Η όμορφη σχεδίασή του συνοδεύει το αριστοτεχνικά φτιαγμένο κέντρο ελέγχου των λειτουργιών με την ονομασία "QuickSet". Οι όποιες επιλογές πραγματοποιούνται μέσα από το QuickSet απεικονίζονται με πολύ όμορφο τρόπο στην οθόνη. Το εν λόγω monitor αγγίζει το πολύ καλό refresh rate των 85Hz στην ανάλυση 1.280x1.024, οπότε εγγυάται σταθερή εικόνα που δεν κουράζει τα μάτια. Η Eizo έχει φροντίσει επίσης να το εφοδιάσει με την ειδική επίστρωση "SuperErgoCoat", που εξαλείφει τις αντανακλάσεις και προσφέρει υψηλότερη αντίθεση.

Συμπερασματικά, το FlexScan T57S μπορεί να χαρακτηριστεί ως μία άριστη αγορά, αφού προσφέρει κορυφαία ποιότητα εικόνας και πιστοποιεί τις προδιαγραφές TCO '95, TUV κ.λπ.

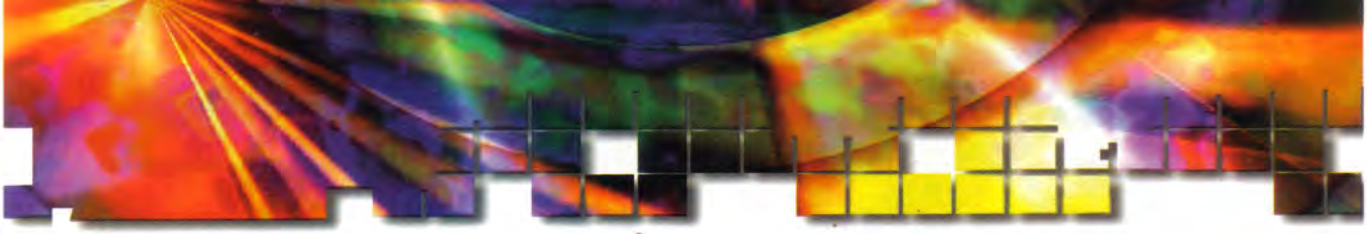
ΔΙΑΘΕΣΗ: Micro-Tec

NOKIA 445 XPRO

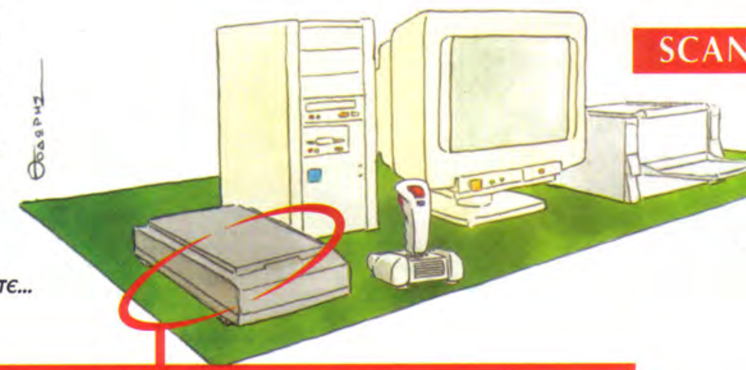
Το καλύτερο monitor της φινλανδικής εταιρίας διαθέτει διαγώνιο μεγέθους 21 ιντσών και προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.800x1.440 pixels. Η μέγιστη συχνότητα ανανέωσης μπορεί να φθάσει τα 150Hz σε χαμηλότερες αναλύσεις, εφόσον χρησιμοποιείται μία κάρτα γραφικών ανάλογων δυνατοτήτων. Οι επιλογές των παραμέτρων της οθόνης πραγματοποιούνται μέσω ενός ασυνήθιστου περιστροφικού ρυθμιστικού, ενώ το "πλούσιο" σε πληροφορίες On Screen Display παρέχει κάθε δυνατή ένδειξη. Όλα τα τεχνολογικά χαρακτηριστικά που συνοδεύουν το συγκεκριμένο monitor είναι πολύ υψηλά, όπως εξίσου υψηλή είναι και η τιμή του, που φανερώνει ότι ο τελικός προορισμός του είναι για επαγγελματική χρήση.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Elnet





Οι τιμές των επιτραπέζιων scanners έχουν πλέον περιέλθει σε αφάνταστα χαμηλά επίπεδα. Συνεπώς, ακόμη κι αν αυτή τη χρονική στιγμή το ενδιαφέρον σας είναι περιορισμένο, σας προτείνουμε μία συσκευή του είδους. Σκεφθείτε πως με λίγη εξάσκηση και την κατάλληλη αξιοποίηση ενδέχεται να συναντήσετε τον καλλιτεχνικό εαυτό σας, κάνοντας πράξη πράγματα που ποτέ δεν φανταζόσαστε...









MUSTEK SCANEXPRESS 600 SEP

Ενας από τους χαμηλότερου κόστους επιτραπέζιους scanners της αγοράς είναι το μοντέλο ScanExpress 600 SEP της Mustek. Διαθέτει ανάλυση 300x600 dpi που επεκτείνεται, μέσω software, μέχρι τα 4.800 dpi. Παρά το χαμηλό κόστος του, ο scanner της Mustek παρέχει αρκετά υψηλή ποιότητα σάρωσης, αλλά αναμενόμενα χαμηλή ταχύτητα. Η σύνδεση με τον υπολογιστή δεν επιτυγχάνεται μέσω ενός SCSI controller (για ευνόητους λόγους) αλλά μέσω της παράλληλης θύρας του εκτυπωτή. Ετσι, εάν διαθέτετε εκτυπωτή, θα πρέπει να τον συνδέσετε στο πίσω μέρος του ScanExpress 600 SEP. Είναι συμβατός με το πρότυπο Twain και έτσι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σχεδόν με οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Οι αδυναμίες της συσκευής εντοπίζονται στο ότι δεν μπορεί να σαρώσει διαφάνειες ούτε να δεχθεί αυτόματο τροφοδότη. Δεν θα πρέπει, όμως, να ζητάμε πολλά από μία συσκευή που προορίζεται για ερασιτεχνική χρήση και καταφέρνει να καλύψει απόλυτα το σκοπό για τον οποίο κατασκευάστηκε.

ΔΙΑΘΕΣΗ: CPI

AGFA STUDIOSTAR

Το StudioStar της Agfa βρίσκεται στην κορυφή των ημι-επαγγελματικών scanners. Με ανάλυση 600x1.200 dpi (2.400 dpi μέσω software interpolation) και δειγματοληψία χρώματος που φθάνει τα 30-bit, οι δυνατότητές του δεν τίθενται υπό αμφισβήτηση. Το πλούσιο συνοδευτικό software είναι αυτό που αρμόζει σε μία συσκευή υψηλών δυνατοτήτων όπως το StudioStar. Τα χαρακτηριστικά του επεκτείνονται περαιτέρω με την τοποθέτηση διάφορων εξαρτημάτων που προμηθεύεστε προαιρετικά. Σημειώνουμε, τέλος, ότι το StudioStar χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο επικοινωνίας SCSI-2 και συνεργάζεται με τα λειτουργικά συστήματα Windows 3.1, 95 και NT 4.0.

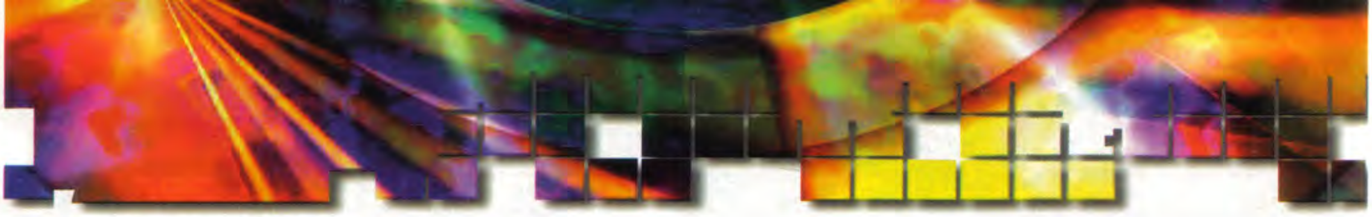
ΔΙΑΘΕΣΗ: Agfa-Gevaert, Interset, Altec

AGFA DUOSCAN T 2000 XL

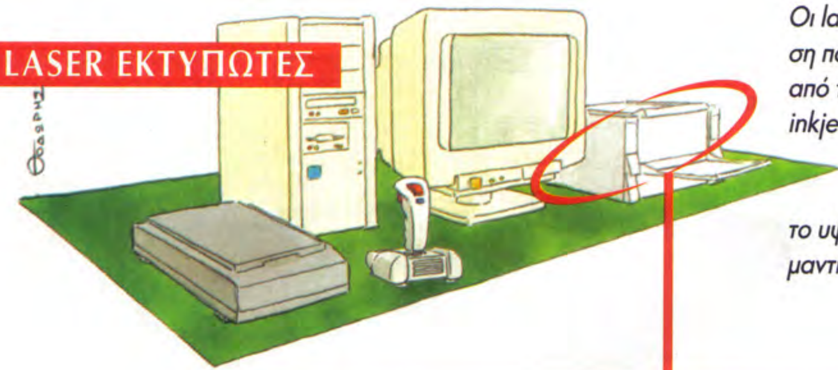
Πρόκειται για έναν high-end επιτραπέζιο scanner, ο οποίος είναι σε θέση να φέρει εις πέρας και τις πιο δύσκολες διεργασίες επαγγελματικής φύσεως. Βασίζεται στην τεχνολογία Twin Plate της Agfa, η οποία συνδυάζει σε μία συσκευή δύο διαφορετικές επιφάνειες σάρωσης (μία για διαφάνειες και μία για φωτογραφίες). Επιπλέον, το DuoScan T 2000 XL ενσωματώνει δύο διαφορετικούς φακούς για πολλαπλές οπτικές αναλύσεις. Η τεχνολογία Twin Plate διαθέτει μία σειρά από εμφανή πλεονεκτήματα όπως υψηλή ταχύτητα σάρωσης, μεγάλη οπτική ανάλυση, ακρίβεια χρώματος, απουσία διαθλάσεων και παραμορφώσεων και αυξημένη αξιοπιστία χάρη στον τρόπο λειτουργίας.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Agfa-Gevaert, Interset, Altec





LASER ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ



Οι laser εκτυπωτές αποτελούν την εναλλακτική πρόταση που θα αναζητήσει ο χρήστης που δεν ικανοποιείται από την ταχύτητα και την ποιότητα εκτύπωσης ενός inkjet εκτυπωτή. Ωστόσο, δεν θα βρείτε εκτυπωτή του είδους με χαμηλό κόστος και δυνατότητα παραγωγής χρώματος, κάτι που σε συνδυασμό με το υψηλό κόστος εκτύπωσης ανά σελίδα αποτελεί σημαντικό μειονέκτημα.



NEC SUPERSCRIPT 860

Ένας laser εκτυπωτής-αριστούργημα από τη Nec φιλοδοξεί να κατακτήσει -επάξια- μία θέση δίπλα στον υπολογιστή σας. Η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης φθάνει τις 8 σελίδες το λεπτό, ενώ η μέγιστη ανάλυση τα 600x600 dpi, κάνοντας χρήση του συστήματος "Sharp Edge Tecnology" για λείανση των γωνιών. Ο κύριος επεξεργαστής του SuperScript 860 τρέχει με 50MHz, ενώ ο δευτερεύων (χρησιμοποιείται για διάφορες λειτουργίες) είναι ο γνωστός 68000 της Motorola με συχνότητα λειτουργίας 16MHz! Είναι συμβατός με τις γλώσσες HP PCL 4.5 και Adobe PrintGear. Η μνήμη RAM είναι μεγέθους 1MB και μπορεί να επεκταθεί μέχρι τα 5MB, έτσι ώστε να βελτιωθεί η απόδοση. Αξίζει να αναφέρουμε ότι για την αποτελεσματικότερη αξιοποίηση της μνήμης χρησιμοποιείται η τεχνολογία Adobe Memory Booster, η οποία σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να τριπλασιάσει "εικονικά" το μέγεθος της διαθέσιμης μνήμης. Ο αυτόματος τροφοδότης διαθέτει ικανότητα υποδοχής 200 φύλλων, ενώ η έξοδος συγκρατεί μέχρι 50 εξ αυτών. Τέλος, η διάρκεια ζωής του toner αντιστοιχεί σε 5.000 σελίδες.

Συνολικά, ο Nec SuperScript 860 είναι ένας εκτυπωτής-κόσμημα, αφού προσφέρει κορυφαία ποιότητα σε συνδυασμό με πολύ καλή ταχύτητα και δελεαστική τιμή.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Info-Quest



OKI OL810E

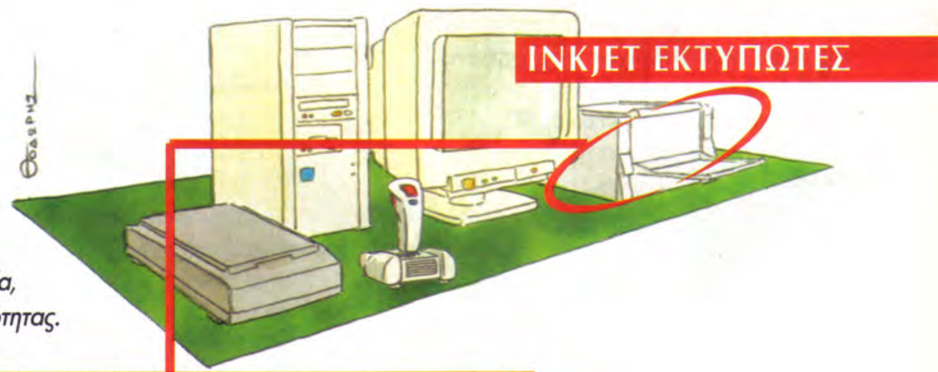
Ο εκτυπωτής Oki OL810e βασίζεται σε μία παραλλαγή της laser τεχνολογίας, η οποία ονομάζεται LED και εγγυάται υψηλή αξιοπιστία και αντοχή στο χρόνο λόγω των λιγοστών κινούμενων μερών. Ο εκτυπωτής δίνει μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης 8 σελίδων το λεπτό και, σύμφωνα με την Oki, είναι κατά 30% ταχύτερος από τα ανταγωνιστικά προϊόντα ανάλογης τιμής. Η ανάλυση που χρησιμοποιεί είναι 600x1.200 dpi και ως εκ τούτου εξασφαλίζει υψηλή λεπτομέρεια σε κάθε είδους εκτύπωση. Για την επεξεργασία των δεδομένων περιλαμβάνει έναν επεξεργαστή τεχνολογίας RISC με συχνότητα λειτουργίας 25MHz, ο οποίος φροντίζει για την ταχύτατη εκτύπωση της πρώτης σελίδας. Ο OL810e εκτός της παράλληλης διαθέτει και σειριακή θύρα, έτσι ώστε να είναι δυνατή η σύνδεση με δύο PCs ταυτόχρονα. Ο αυτόματος τροφοδότης συγκρατεί μέχρι 250 φύλλα, ενώ προαιρετικά μπορείτε να προμηθευτείτε έναν επιπλέον τροφοδότη με ικανότητα υποδοχής 500 φύλλων για συνολική αυτονομία 750 φύλλων. Τέλος, η μνήμη του εκτυπωτή της Oki είναι μεγέθους 2MB αλλά, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, λόγω της "έξυπνης" διαχείρισης μπορεί να επεξεργαστεί αποτελεσματικά μέχρι και 4MB.

ΔΙΑΘΕΣΗ: CPI



Οι εκτυπωτές τεχνολογίας inkjet προτιμώνται από την πλειονότητα του αγοραστικού κοινού, αφού παρέχουν αμέτρητα πλεονεκτήματα στο χρήστη που δεν αναζητά εξεζητημένες λύσεις. Το κυριότερο χαρακτηριστικό τους είναι ότι προσφέρουν έγχρωμες εκτυπώσεις με σχετικά χαμηλό κόστος, ενώ τα νεότερα μοντέλα υψηλού κόστους δίνουν φωτορεαλιστικά αποτελέσματα, τα οποία δύσκολα ξεχωρίζουν από μία φωτογραφία, εφόσον χρησιμοποιηθεί χαρτί υψηλής ποιότητας.

INKJET ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ







EPSON STYLUS COLOR 400

Ο Stylus Color 400 είναι ένας χαμηλού κόστους εκτυπωτής της Epson, ο οποίος διαθέτει αρκετά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά. Χρησιμοποιώντας το σύστημα "PerfectPicture Imaging System" είναι σε θέση να δώσει εκτυπώσεις φωτορεαλιστικής ποιότητας και "πεντακάθαρο" ασπρόμαυρο κείμενο. Η προσφερόμενη ανάλυση των 720x720 dpi ισχύει τόσο για ασπρόμαυρες όσο και για έγχρωμες εκτυπώσεις, σε απλό ή καλής ποιότητας χαρτί. Η μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης φθάνει τις τρεις σελίδες το λεπτό για εκτύπωση με χρώμα και τέσσερις σελίδες το λεπτό χωρίς χρώμα. Η τεχνολογία MicroPiezo, την οποία ο κατασκευαστής εφαρμόζει σε όλα τα προϊόντα του, σε συνδυασμό με τις κεφαλές μεγάλης "λεπτομέρειας" καταγράφονται στα "δυνατά" σημεία του Stylus Color 400. Είναι συμβατός με τα Windows 3.1 και 95, ενώ το ειδικό software "EPSON Answers" αναλαμβάνει να καθοδηγήσει πλήρως τον αρχάριο χρήστη στην επίλυση διάφορων προβλημάτων και να τον εισαγάγει στον τρόπο λειτουργίας.

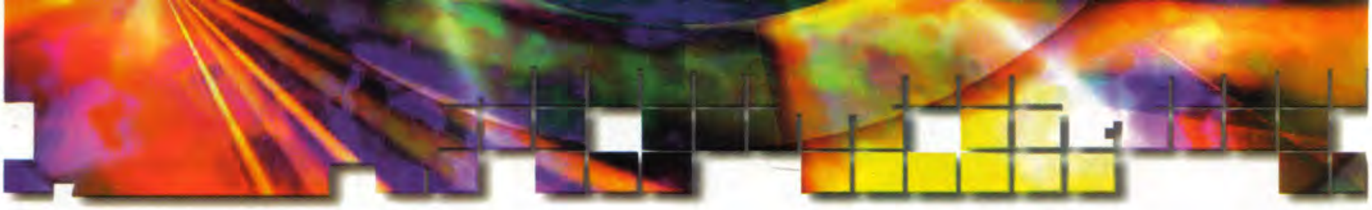
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης

HEWLETT-PACKARD DESKJET 890C

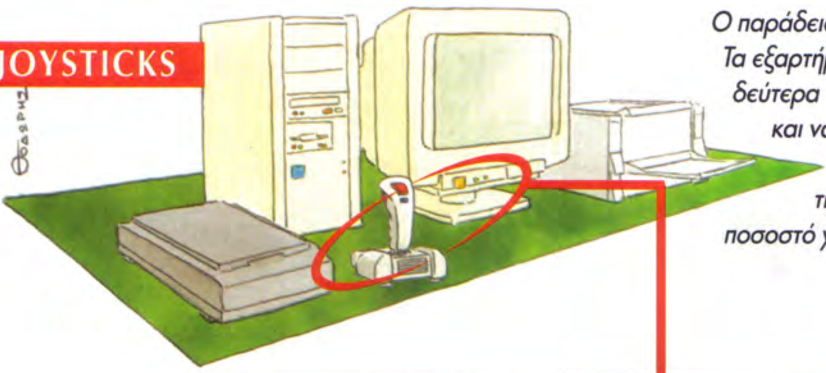
Ο νεότερος inkjet εκτυπωτής της Hewlett-Packard βασίζεται στην τελευταία λέξη της τεχνολογίας και, τόσο λόγω κόστους όσο και λόγω δυνατοτήτων, προορίζεται κυρίως για επαγγελματική χρήση, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν θα αξιοποιηθεί πλήρως από τον απλό/μέσο χρήστη. Ο DeskJet 890C περιλαμβάνει το νεότερο σύστημα PhotoREt II της HP, το οποίο δίνει πολύ μικρές σταγόνες μελανιού, έτσι ώστε να είναι σε θέση να προσφέρει εικόνες φωτογραφικής ποιότητας με πλούσιες φωτοσκιάσεις σε κάθε είδους χαρτί, καθώς και ασπρόμαυρο κείμενο εξαίρετης ποιότητας, ενώ η σχετικά χαμηλή ανάλυση που προσφέρει (600x600 dpi) δεν δείχνει να τον "εμποδίζει" από την παραγωγή εκπληκτικών εκτυπώσεων. Οι εννιά σελίδες χωρίς χρώμα που εκτυπώνει το λεπτό και οι πέντε με χρώμα τον κατατάσσουν δικαίως μεταξύ των ταχύτερων εκτυπωτών ανάλογης τεχνολογίας που μπορείτε να βρείτε στην αγορά. Επίσης, με την προσθήκη του προαιρετικού συστήματος JetDirect, ο DeskJet 890C μεταμορφώνεται σε έναν ικανότατο εκτυπωτή δικτύου. Συνοδεύεται από πλούσιο software, διατίθεται σε δύο μοντέλα (Cxi & Cse) με ελαφρές διαφοροποιήσεις, ενώ είναι συμβατό με τα λειτουργικά συστήματα Windows 3.1, 95 και NT 4.0.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Hewlett-Packard Hellas





JOYSTICKS



Ο παράδεισος του gamer είναι αδιαμφισβήτητα τα joysticks. Τα εξαρτήματα αυτά είναι είτε αναλογικά είτε ψηφιακά, με τα δεύτερα να υπερτερούν σαφώς στην απόκριση χειρισμού και να κοστίζουν σημαντικά περισσότερο. Επιπλέον, τα ψηφιακά joysticks επιβαρύνουν στο ελάχιστο τη CPU, τη στιγμή που τα αναλογικά διαθέτουν ένα ποσοστό χρήσης κυμαινόμενο στο 10-15%.



LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL

Το WingMan Extreme Digital της Logitech είναι ένα χαμηλού κόστους ψηφιακό joystick, που μπορεί να δεχθεί ψηφιακή είσοδο για την εξομοίωση του πληκτρολογίου. Περιλαμβάνει τέσσερα πλήκτρα στο χειριστήριο: ένα hat, ένα throttle και δύο πλήκτρα στη βάση. Η βάση είναι πολύ συμπαγής και έχει μεγάλο βάρος, ενώ τα πλήκτρα είναι επενδυμένα με ελαστική φόδρα. Το εν λόγω joystick είναι πλήρως προγραμματιζόμενο μέσα από τα Windows 95, δεν μπορείτε όμως να αναθέσετε συνδυασμό κινήσεων σε ένα πλήκτρο. Φυσικά, για τη σωστή λειτουργία του απαιτεί το προαναφερόμενο λειτουργικό σύστημα, ενώ κάτω από το DOS προσφέρει εξομοίωση CH FlightStick Pro και ThrustMaster FLCS.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Ιντεάλ





MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO

Ένα εκπληκτικό joystick από τη Microsoft που συνδυάζει hat, throttle, προγραμματισμό και περιστρεφόμενο χειριστήριο για έλεγχο του άξονα "z". Η πολύ βολική διάταξη των πλήκτρων επιβεβαιώνει το γεγονός πως η Microsoft έχει δώσει ιδιαίτερη έμφαση τόσο στη λειτουργικότητα όσο και στην εμφάνιση του joystick. Ο προγραμματισμός που διαθέτει μπορεί να μην είναι υψηλού επιπέδου, το software όμως ενσωματώνεται άριστα στα Windows 95, ενώ ο καθορισμός των παραμέτρων πραγματοποιείται με περίσσια ευκολία μέσω του mouse. Το SideWinter Precision Pro, τέλος, δεν λειτουργεί στο DOS, φανερώνοντας έτσι την πρόθεση του κατασκευαστή για πλήρη εγκατάλειψη του αρχέγονου λειτουργικού συστήματος.

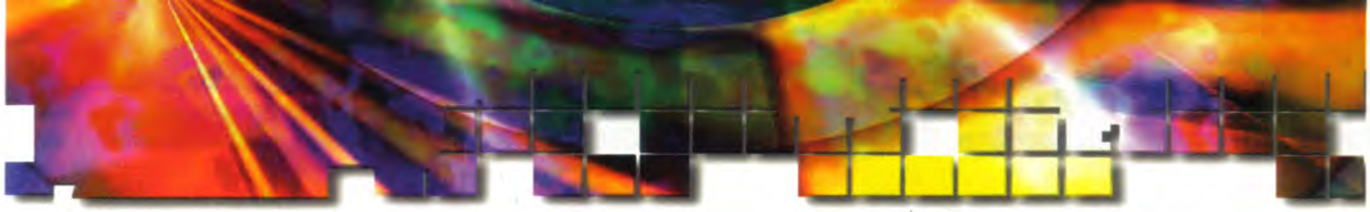
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

Το SideWinder Force Feedback Pro της Microsoft βρίσκεται στην κορυφή της τεχνολογίας. Αυτό που ξενίζει αρχικά είναι το πολύ μεγάλο μέγεθός του, το οποίο όμως δικαιολογείται απόλυτα από τις δυνατότητές του. Αφού το joystick συνδεθεί στο game port, δεν μένει παρά να το τοποθετήσετε στην πρίζα(!), έτσι ώστε να ξεκινήσει η λειτουργία του ενσωματωμένου ανεμιστήρα (ψύχει το εσωτερικό) και των δύο πανίσχυρων μοτέρ! Το εν λόγω προϊόν περιλαμβάνει, όπως ενδεχομένως θα αντιληφθήκατε, λειτουργία ανάδρασης, κατά την οποία αισθάνεστε πίεση ή "κλωτσιά" στο μοχλό την ώρα που παίζετε. Απαραίτητη, βέβαια, προϋπόθεση για την ενεργοποίηση της λειτουργίας αυτής είναι η υποστήριξή της από το παιχνίδι, το οποίο πρέπει να τρέχει στα Windows 95, μια και το joystick, όπως ήταν άλλωστε αναμενόμενο, δεν υποστηρίζει το DOS. Κατά τα άλλα, το joystick αποτελεί υπόδειγμα εργονομίας και λειτουργικότητας, ενώ είναι πλήρως προγραμματιζόμενο.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas



ΕΠΙΛΟΓΟΣ



Οπως θα διαπιστώσατε, η τεχνολογία εξελίσσεται με ανεξέλεγκτους ρυθμούς. Οι κατασκευαστές παράγουν πλέον μία σειρά από διαφορετικά σε δυνατότητες μοντέλα, έτσι ώστε να καλύψουν κάθε εργασία που μπορεί να εκτελέσει οποιοσδήποτε χρήστης. Σε γενικές γραμμές, πάντως, θα λέγαμε ότι, μολονότι ορισμένα προϊόντα υπερτερούν έναντι άλλων με το ανάλογο κόστος, θα πρέπει να ψάξετε αρκετά για να βρείτε "σαβούρα" στην αγορά, αφού το μήνυμα που περνά ο καταναλωτής για "καλά" προϊόντα γίνεται ολοένα πιο ισχυρό.

Οι εξελίξεις που θα συντελεστούν τους προσεχείς μήνες αναμένεται να προκαλέσουν ιδιαίτερη αίσθηση. Η πλειονότητα των motherboards θα περιλαμβάνουν δυνατότητα ελέγχου της θερμοκρασίας του επεξεργαστή, ρυθμιστή εναλλαγής τάσης (έτσι ώστε να μπορούν να δεχθούν ακόμη και επεξεργαστές που δεν έχουν κάνει την εμφάνισή τους) και θα διατίθενται σε ATX format. Επίσης, η σταδιακή κατάργηση των δύσχρηστων jumpers για τη ρύθμιση της συχνότητας του επεξεργαστή είναι πλέον εμφανής, αφού τα περισσότερα μοντέλα περιλαμβάνουν μικρούς διακόπτες (dip switches), ενώ άλλα ρυθμίζονται από το BIOS. Το AGP bus δε, που προσφέρει ταχύτερα και υψηλότερης ποιότητας 3D γραφικά, θα κάνει την εμφάνισή του στις motherboards για Pentium, μέσω της υποστήριξης που θα παρέχουν τα νεότερα chipsets τρίτων κατασκευαστών. Οι κάρτες γραφικών συνεχίζουν την ξέφρενη πορεία που θα αναγάγει το PC στην απόλυτη "παιχνιδομηχανή", δεδομένου του ότι οι κατασκευαστές δίνουν πλέον ιδιαίτερη έμφαση στα 3D γραφικά. Επιπροσθέτως, η είσοδος του chipset Voodoo 2 της 3Dfx Interactive στην αγορά θα προμηνύσει μία νέα εποχή, αφού το εν λόγω chipset όχι μόνο θα σημειώνει ανεπανάληπτες επιδόσεις αλλά θα διαθέτει και μία μεγάλη γκάμα τίτλων, τους οποίους "δανείζεται" από το προγενέστερο Voodoo Graphics. Εξάλλου, τόσο η προδιαγραφή Graphics Controller '97 της Intel όσο και η "ιδέα" Talisman της Microsoft βασίζονται σε ένα ισχυρό σύστημα παραγωγής τρισδιάστατων γραφικών.

Οι κάρτες ήχου μελλοντικά θα βασίζονται στο PCI bus (ήδη, τα πρώτα μοντέλα έχουν κάνει την εμφάνισή τους) και θα προσφέρουν hardware επιτάχυνση του API DirectSound, ώστε να δίνουν υψηλού ρεαλισμού τρισδιάστατο ήχο που θα υποστηρίζεται από εξειδικευμένα DSPs προκειμένου να μην επιβαρύνεται ούτε στο ελάχιστο ο επεξεργαστής. Η εξέλιξη των CD-ROM drives θα σταματήσει κατά πάσα πιθανότητα στην ταχύτητα 32x, αφού θα αρχίσουν να εδραιώνονται τα DVD-ROM drives. Οσον αφορά στα CD-Recorders, αυτά έχουν ήδη παραδώσει τα σκήπτρα στις συσκευές CD-ReWritable, οι οποίες, εκτός από τη συμβατική χρήση, είναι σε θέση να γράφουν και να σβήνουν αμέτρητες φορές ειδικά δισκάκια (με κόστος, βέβαια, πολλαπλάσιο αυτού των μίας εγγραφής). Τα monitors θα συνεχίσουν να φθηναίνουν μέχρι την ολοκληρωτική αντικατάστασή τους από τις επίπεδες LCD οθόνες, κάτι όμως που θα χρειαστεί πολλά χρόνια. Τέλος, οι laser εκτυπωτές αρχίζουν σιγά-σιγά να αποκτούν χρώμα, χωρίς το κόστος τους να αυξάνεται σε τόσο μεγάλο βαθμό όπως στο παρελθόν.



Τα πάντα, λοιπόν, βελτιώνονται και το "PC Master" είναι εδώ για να παρακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις... ■

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Τα προϊόντα που παρουσιάσαμε στο πλαίσιο του αφιερώματος μπορείτε να βρείτε μέσω των ακόλουθων εταιριών:

- Karma-Oktabit, Χίου 80, Αγία Παρασκευή, τηλ.: 6008196.
- Multimedia Center, Βασ. Κωνσταντίνου 7, Αθήνα, τηλ.: 7251785.
- Γνώμη Πληροφορική, Πλάτωνος 24, Καλλιθέα, τηλ.: 9520042.
- Computer Trade Center, Μεσογείων & Αρκαδίας 29, Αθήνα, τηλ.: 7713121.
- Πουλιάδης και Συνεργάτες, Αριστοτέλους 3 & Συγγρού 150, τηλ.: 9242072.
- Informatics, Εργασίας 2, Νέα Ιωνία, τηλ.: 2716340.
- Info-Quest, Πάντου 25, Αθήνα, τηλ.: 9299400.
- Performance, Αγησιλάου 46, Νέα Σμύρνη, τηλ.: 9317210.
- CPI, Μεσογείων 348, Αγία Παρασκευή, τηλ.: 6545802.
- Top Computer Systems, Κολοκοτρώνη & Γκίνη, Χαλάνδρι, τηλ.: 6858689.
- Philips Hellas, 25ης Μαρτίου 15, Ταύρος, τηλ.: 4894347.
- Αμυ, Τροίας 58 & Πριάμου, Αθήνα, τηλ.: 6133000.
- Intertech, Λεωφόρος Αλίμου 46, Παλαιό Φάληρο, τηλ.: 9899300.
- Micro-Tec, Γ' Σεπτεμβρίου 50, τηλ.: 8835115.
- Elnet, Ιπποκράτους 35, Ελληνικό, τηλ.: 9961669.
- Hewlett-Packard Hellas, Λεωφόρος Κηφισίας 62 Μαρούσι, τηλ.: 6896411.
- Agfa-Gevaert, Στ. Γονατά 16, Περιστέρι, τηλ.: 5763200-9.
- Interset, Αγίου Κωνσταντίνου 39, Αθήνα, τηλ.: 5246811.
- Altec, Ευελπίδων 47, Αθήνα, τηλ.: 8251650.
- Ιντεάλ, Λεωφόρος Συγγρού 190, Καλλιθέα, τηλ.: 9562551-4.
- Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6806775-9.

OVERCLOCKING
Πενία τέχνας κατεργάζεται

Η παρακολούθηση των εξελίξεων στην τεχνολογία των υπολογιστών είναι ένα πολύ δαπανηρό χόμπι. Ο ευτυχής αγοραστής ενός P-166, πριν από ενάμιση χρόνο, είχε μεν ξοδέψει αρκετά χρήματα αλλά είχε αποκτήσει έναν ταχύτατο computer. Σήμερα, όμως, δεδομένων των απαιτήσεων των παιχνιδιών, ο ίδιος χρήστης διαπιστώνει ότι ο επεξεργαστής του θεωρείται πλέον "παλιός". Ετσι, οι επιλογές που ανοίγονται μπροστά του είναι δύο: ή θα προχωρήσει σε μία αρκετά υψηλού κόστους αναβάθμιση ή θα διαλέξει τη λύση του overclocking.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Πρόκειται για ένα τέχνασμα, με το οποίο "ξεγελάμε" το σύστημά μας και αναγκάζουμε τον επεξεργαστή (CPU) να λειτουργεί σε μεγαλύτερη συχνότητα από αυτήν που είχε προβλεφθεί από το εργοστάσιο κατασκευής του. Τούτο μπορούμε να το επιτύχουμε γιατί απλούστατα οι περισσότεροι επεξεργαστές, για λόγους ασφάλειας και σταθερότητας λειτουργίας, έχουν τέτοια περιθώρια. Ετσι, λαμβάνοντας τα απαραίτητα μέτρα, μπορούμε να επιτύχουμε σημαντική βελτίωση στην απόδοση του υπολογιστή μας και να κάνουμε τη CPU μας να δουλεύει σε περίεργες συχνότητες όπως, για παράδειγμα, στα 187, τα 208 ή τα 225 MHz. Στο παρόν άρθρο θα μάθετε τα απαραίτητα για ένα επιτυχημένο και ασφαλές overclocking, ξεκινώντας από την αποσαφήνιση μιας σημαντικής παρανόησης.



Οι επεξεργαστές 6x86 της Cyrix δεν είναι οι καλύτεροι δυνατοί υποψήφιοι για overclocking, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να εφαρμοστεί και σε αυτούς. Απλώς θα πρέπει να είστε πιο συντηρητικοί.

ΤΑ MHz ΔΕΝ ΛΕΝΕ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ

Πολύ σημαντικό στοιχείο της απόδοσης του υπολογιστή μας είναι η ταχύτητα επικοινωνίας του επεξεργαστή με τη μνήμη (RAM και cache) και το chipset. Η επικοινωνία αυτή γίνεται μέσω ενός διαύλου (bus). Η ταχύτητα του εν λόγω διαύλου (bus speed), με τα σημερινά δεδομένα, δεν μπορεί να είναι τόσο μεγάλη όσο η ταχύτητα λειτουργίας του ίδιου του επεξεργαστή. Ετσι χρησιμοποιείται ο διαχωρισμός σε "εσωτερική" και "εξωτερική" συχνότητα λειτουργίας των επεξεργαστών.

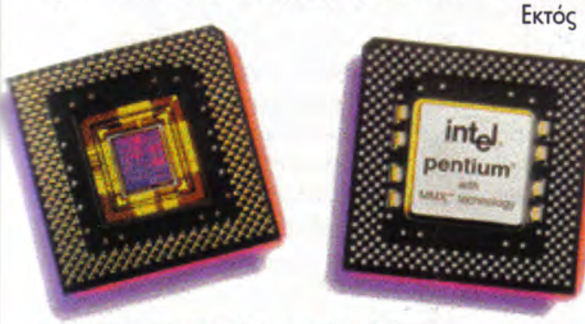
Ας πάρουμε, για παράδειγμα, τον P-150. Ο επεξεργαστής αυτός λειτουργεί "εξωτερικά" στα 60MHz και "εσωτερικά" στα 150 (2.5x 60MHz). Η εσωτερική ταχύτητα (core speed) αφορά στη συχνότητα με την οποία λειτουργεί το ίδιο το chip της CPU, ενώ η εξωτερική ταχύτητα στην bus speed. Η σχέση των δύο αυτών ταχυτή-



Η καλή ψύξη του επεξεργαστή είναι το πρώτο βήμα για ένα επιτυχημένο και ακίνδυνο overclocking.

των ορίζεται από τον multiplier, έναν συντελεστή που δείχνει το κατά πόσο μεγαλύτερη είναι η εσωτερική από την εξωτερική συχνότητα λειτουργίας. Στον P-150 η bus speed είναι 60MHz, ο multiplier 2.5, άρα και η core speed είναι 150MHz (2.5x60MHz).

Οι άπειροι χρήστες έχουν ως μοναδικό κριτήριο της ταχύτητας ενός επεξεργαστή την core speed. Οπως καθίσταται εμφανές πρόκειται για λανθασμένο κριτήριο. Μια CPU, η οποία δουλεύει εσωτερικώς σε υψηλή συχνότητα αλλά επικοινωνεί με αργή ταχύτητα με τα υπόλοιπα μέρη του υπολογιστή, μας δίνει ένα συνολικά αργό σύστημα. Για παράδειγμα, ένας P-150 (ρυθμισμένος ως 2x75MHz) είναι πιο γρήγορος από έναν P-166 (2.5x66MHz) - αυτή είναι μια περίπτωση underclocking!



Οι επεξεργαστές της Intel, ως επί το πλείστον, μπορούν να δουλέψουν αδιαμαρτύρητα σε πολύ μεγαλύτερες ταχύτητες από τις αναγραφόμενες σε αυτούς.

Οι συνήθως υποστηριζόμενες, από τις motherboards, ταχύτητες λειτουργίας του bus είναι τα 50, 55, 60, 66 και 75MHz. Σπανιότερη είναι η ταχύτητα των 83MHz, η οποία όμως δίνει εντυπωσιακές επιδόσεις και συνιστάται ανεπιφύλακτα.

ΕΝΤΑΞΕΙ Η ΘΕΩΡΙΑ, ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ΟΜΩΣ;

Η διαδικασία του overclocking είναι πολύ απλή, αρκεί να έχετε εξοικειωθεί λίγο με το εσωτερικό του υπολογιστή σας. Η τιμή του multiplier και του bus speed καθορίζεται συνήθως από κάποια jumpers. Με τη βοήθεια του εγχειριδίου της motherboard (εννοείται με κλειστό τον υπολογιστή), θα πρέπει να αλλάξετε τη θέση αυτών των jumpers. Δεν πρέπει όμως να προβείτε σε σημαντικές αλλαγές. Βάλτε αρχικά τον επεξεργαστή σας να δουλέψει στην αμέσως επόμενη συχνότητα λειτουργίας, για παράδειγμα, βάλτε τον P-166 (2.5x66MHz) να λειτουργήσει ως P-187 (2.5x75MHz) προτού δοκιμάσετε να τον λειτουργήσετε στα 225 ή στα 233MHz. Μια επιτυχημένη εκκίνηση του υπολογιστή μετά τις αλλαγές δεν σημαίνει ότι όλα βαίνουν καλώς. Θα πρέπει να δοκιμάσετε διάφορα προγράμματα και να δουλέψετε για μιαδυο μέρες το σύστημα, μέχρι να διαπιστώσετε ότι δεν υπάρχουν προβλήματα.

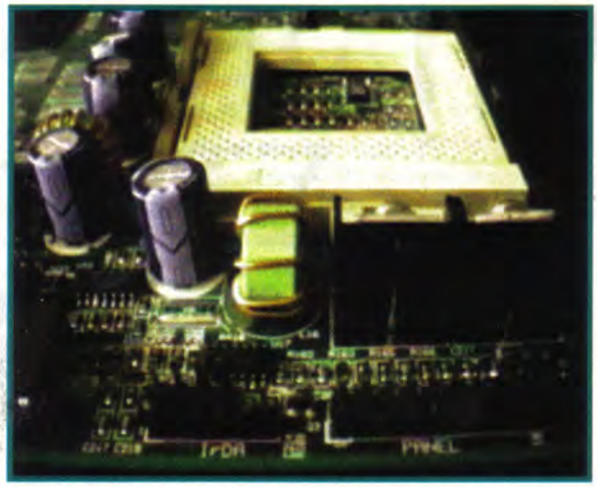
Εκτός από jumpers, σε μερικά boards όπως, για παράδειγμα, στο Soyo 5BT5, χρησιμοποιούνται μικροί διακόπτες (dip switches) για τον ορισμό των παραμέτρων λειτουργίας της CPU. Σε κάποια άλλα, όπως στα καινούρια jumperless QDI, δεν απαιτείται η αλλαγή ούτε μιας βίδας για την επιτάχυνση του υπολογιστή σας, αφού όλες οι ρυθμίσεις γίνονται στο BIOS.

ΠΕΡΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ

Οι καλύτεροι υποψήφιοι για overclocking είναι οι επεξεργαστές της Intel, καθώς διαθέτουν συντηρητικά επιλεγμένη συχνότητα λειτουργίας και δυνατότητες για υψηλότερες αποδόσεις. Αντίθετα, οι επεξεργαστές των ανταγωνιστριών της Intel εταιριών δεν είναι τόσο καθιερωμένοι στην αγορά και κυκλοφορούν τα προϊόντα τους με κάποια καθυστέρηση. Επίσης, τόσο οι AMD όσο και (κυρίως) οι Cyrix είναι ρυθμισμένοι πολύ κοντά στα όριά τους. Θα μπορούσε να πει κάποιος ότι είναι ήδη overclocked από την κατασκευάστρια εταιρία.

ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΤΟΥ OVERCLOCKING

Ο μεγαλύτερος κίνδυνος για την "υγεία" ενός επεξεργαστή είναι η θερμότητα. Αν λάβετε κάποια πρόσθετα μέτρα όπως, για παράδειγμα, μια καλύτερη ψύκτρα ή ένα μεγαλύτερο ανεμιστηράκι, δεν θα έχετε, κατά πάσα πιθανότητα, προβλήματα. Ακόμα και



H motherboard AOpen AP5 είναι εξαιρετικά σταθερή ακόμα και στο bus speed των 83MHz.

χωρίς αυτά τα πρόσθετα μέτρα, πάντως, το overclocking είναι ασφαλές. Αν ο επεξεργαστής σας δεν αντέχει την πιο γρήγορη συχνότητα, απλώς θα αρνηθεί να λειτουργήσει. Υπάρχει όμως και ένα ενδεχόμενο να λειτουργήσει, αλλά να παθαίνει ζημιές, οι οποίες θα εκδηλωθούν αργότερα. Κάτι τέτοιο βέβαια είναι σπάνιο, ωστόσο ισχύει ως πιθανότητα. Αλλωστε δεν είναι απαραίτητο να ανεβάσετε τη συχνότητα λειτουργίας ενός επεξεργαστή για να αυξήσετε τις επιδόσεις του. Ενας P-166 (2x83MHz) είναι πολύ πιο γρήγορος από έναν P-200 (3x66MHz).

Ενας άλλος κίνδυνος από το overclocking αφορά στη λειτουργία του PCI bus. Οι προδιαγραφές του αναφέρουν ότι λειτουργεί μέχρι τα 33MHz. Η συχνότητα λειτουργίας του είναι ακριβώς η μισή της bus speed. Αν λοιπόν ανεβάσουμε το bus speed στα 75 ή τα 83MHz, τότε ξεπερνάμε τα 33MHz (75MHz/2 = 37.5 MHz), κάτι που ενδέχεται να προκαλέσει πρόβλημα σε κάποιες PCI συσκευές. Προσωπικά δεν έχω αντιμετωπίσει ποτέ αυτό το ενδεχόμενο κατά τη διάρκεια των δύο χρόνων που έχω overclocked τον επεξεργαστή μου. Αλλωστε η ίδια η Cyrix χρησιμοποιεί το bus των 75MHz.

Αν, λοιπόν, είστε εξοικειωμένοι με το εσωτερικό του υπολογιστή σας, μπορείτε να αναλάβετε την ευθύνη του overclocking και έτσι να πραγματοποιήσετε την οικονομικότερη και πιο αποδοτική αναβάθμιση που κάνατε ποτέ. Καλή τύχη... ■

ΜΠΑΙΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ 1998 ΜΕ... 8088

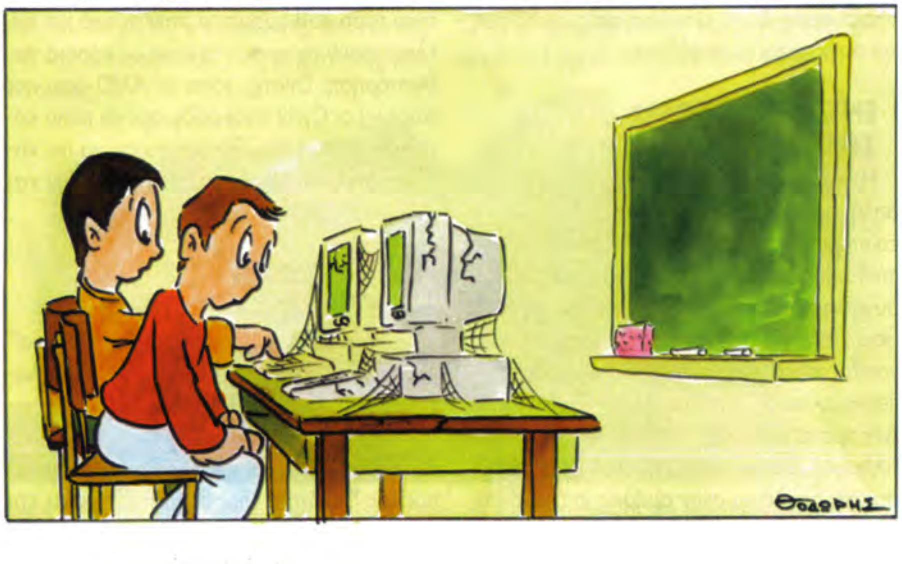
"Η Ελλάδα ποτέ δεν πεθαίνει, δεν τη σκιάζει φοβέρα καμιά..." Πρόκειται για στίχους που όλοι τραγουδήσαμε κάποτε, νιώθοντας την εθνική περηφάνια να φουντώνει. Σήμερα, ωστόσο, τους τραγουδάμε για έναν τελείως διαφορετικό λόγο: υπονοώντας πως τίποτα δεν μπορεί να φοβίσει το απτόητο και ατάραχο ελληνικό κράτος, ούτε καν το μέλλον που έρχεται και που, για μία ακόμη φορά, θα μας προσπεράσει ενώ κοιμόμαστε τον ύπνο του δικαίου...

του David Meftah
davidm@compulink.gr

Τα τελευταία χρόνια στο γυμνάσιο διδάσκεται το μάθημα της Πληροφορικής. Πρόκειται για μία σημαντική εξέλιξη στον ευαίσθητο χώρο της παιδείας, καθώς η γνώση των ηλεκτρονικών υπολογιστών θεωρείται σήμερα σημαντικό προσόν για την εύρεση εργασίας, εφάμιλλο με αυτό της γνώσης τουλάχιστον μίας ξένης γλώσσας. Στο μέλλον, το προσόν αυτό θα είναι όχι απλώς σημαντικό αλλά απαραίτητο, όχι μόνο για την εύρεση εργασίας, αλλά και για να μπορεί κάποιος να κινείται άνετα στο χώρο του και να απολαμβάνει τις ευκολίες που θα παρέχει το αυτοματοποιημένο περιβάλλον μας.

Η προσπάθεια εκσυγχρονισμού της εκπαίδευσης σε επίπεδο μαθημάτων ξεκίνησε με την εισαγωγή του μαθήματος της Πληροφορικής. Για να διδαχθεί όμως σωστά ένα μάθημα όπως αυτό της Πληροφορικής χρειάζονται τα κατάλληλα μέσα, με κυριότερα αυτά της ύπαρξης ηλεκτρονικών υπολογιστών στα σχολεία και της παραγωγής εκπαιδευτικού λογισμικού. Σε αρκετά γυμνάσια όμως τα πράγματα είναι απελπιστικά, αφού ο εξοπλισμός είναι ανύπαρκτος ή απαρχαιωμένος. Συχνά οι μαθητές της πρώτης και δεύτερης τάξης εκπαιδεύονται σε μηχανήματα 8086 και μαθαίνουν MS-DOS και τον απαρχαιωμένο επεξεργαστή κειμένου MS (MicroStar), ενώ η τρίτη τάξη διδάσκεται Dbase για εξοικείωση στις βάσεις δεδομένων. Επισημαίνεται δε ότι το μάθημα της Πληροφορικής διδάσκεται στο 70% των γυμνασίων της χώρας.

Ο εξοπλισμός των γυμνασίων με εργαστήρια Πληροφορικής γίνεται με αργούς ρυθμούς. Σημαντικό ρόλο, πάντως, πρόκειται να παίξουν τα κονδύλια που έχουν προβλεφθεί από το Β' Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης, αν βέβαια απορροφηθούν μέσα στις χρονικές προθεσμίες που έχει θέσει η Ευρωπαϊκή Κοινότητα. Το ευτύχημα είναι πως τα ΤΕΛ (Τεχνικά Επαγγελματικά Λύκεια) και τα ΕΠΛ (Ενιαία Πολυκλαδικά Λύκεια) είναι στο σύνολό τους εξοπλισμένα. Μην έχετε όμως την ψευδαίσθηση ότι οι μαθητές διδάσκονται σύγχρονο προγραμματισμό. Σε όποια Τεχνικά Λύκεια υφίσταται κλάδος ειδικότητας Πληροφορικής, διδάσκεται Pascal και Cobol, η τελευταία μάλιστα είναι ένα από τα μαθήματα ειδικότητας, με τη βαθμολογία των οποίων γίνεται εισαγωγή των μαθητών στα ΤΕΙ, μέχρι το 2000 οπότε θα καταργηθούν οι πανελλήνιες εξετάσεις. Αυτό όμως που αναμένεται να καταργηθεί δύσκολα είναι η προχειρότητα με την οποία το ελληνικό κράτος αντιμετωπίζει ένα τόσο ευαίσθητο θέμα όπως αυτό της εκπαίδευσης στον



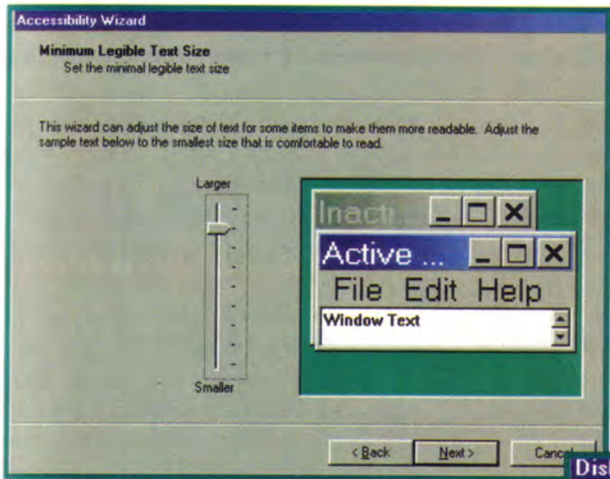
κλάδο της Πληροφορικής από τις μικρές κιόλας ηλικίες. Αλλά θα μου πείτε, τόσα τρένα χάθηκαν, τι είναι ένα ακόμη;

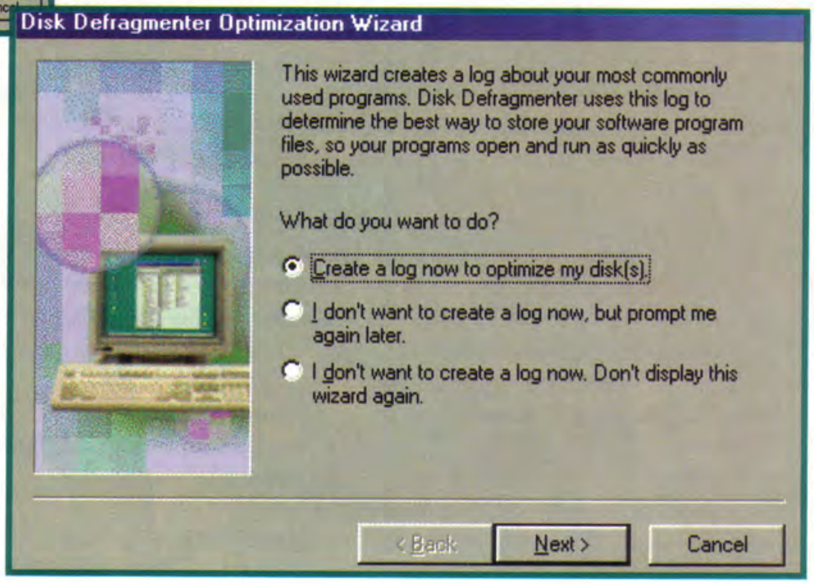
ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΤΑ WINDOWS 98. ΑΜΗΝ ΚΑΙ ΠΟΤΕ...

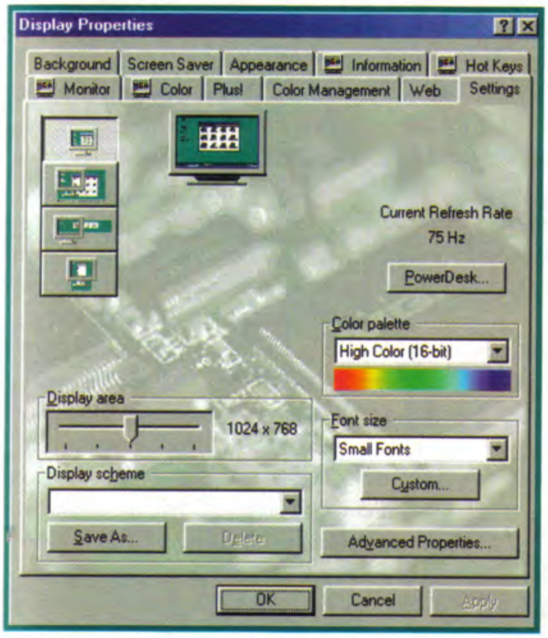
Το πολυαναμενόμενο λειτουργικό της Microsoft με τον κωδικό MEMPHIS, αντικαταστάτης των Windows 95, έκανε την εμφάνισή του σε beta έκδοση φέροντας ήδη το τελικό όνομα Windows 98. Το νέο λειτουργικό αναμένεται να διατεθεί στην αγορά μέσα στο πρώτο τετράμηνο του 1998. Εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο αναμένουν την εξέλιξη των Windows 95 που, σύμφωνα με τις φήμες, θα αποτελούν ένα πιο σταθερό λειτουργικό σύστημα. Με την εμφάνισή του όμως αναμένονται παρόμοιες αντιδράσεις με αυτές της εμφάνισης των Windows 95. Παρά δηλαδή τις καινοτομίες και τη σταθερότητα που παρουσίαζαν σε σχέση με τα Windows 3.XX, αρκετοί χρήστες δεν τα προτίμησαν, παραμένοντας πιστοί στο παλιό λειτουργικό. Παρόμοια αντίδραση, και σε μεγαλύτερο βαθμό μάλιστα, αναμένεται και με την εμφάνιση των 98. Τούτο οφείλεται στο γεγονός ότι μία μερίδα χρηστών δεν αρέσκεται στις αλλαγές και την εκμάθηση νέου user interface, διαδικασία που για πολλούς θεωρείται χάσιμο χρόνου. Είναι σίγουρο πως κάποιοι από εσάς χρησιμοποιείτε στα Win95 τον File Manager αντί του Explorer μόνο για λόγους συνήθειας. Εξίσου σημαντικός παράγοντας είναι το ιδιαίτερα υψηλό κόστος (η μη update έκδοση των 95 κόστιζε γύρω στις τέσσερις φορές πάνω από αυτήν των 3.11). Τέλος, κλείνοντας δεν πρέπει να ξεχνάμε και τις εφαρμογές που χρησιμοποιούν κάποιοι χρήστες, οι οποίες ίσως να μην τρέχουν σωστά κάτω από τα Windows 95.

Οσοι έχουν εγκαταστημένα στο δίσκο τους Windows OSR2, έχουν έρθει σε επαφή με κάποια από τα χαρακτηριστικά των 98, όπως το σύστημα FAT 32, με το οποίο έχουμε σκληρούς δίσκους με μικρότερα clusters (4K), με αποτέλεσμα να εξοικονομείται χώρος στο δίσκο, ο οποίος έμενε ανεκμετάλλευτος. Το σημαντικό είναι πως τα νέα Windows αποτελούν, σύμφωνα με τη Microsoft, την τελευταία μεμονωμένη έκδοση που θα κυκλοφορήσει, όπως συμβαίνει και με την αντίστοιχη των Windows NT. Στην επόμενη έκδοση τα δύο αυτά λειτουργικά θα συνενωθούν και θα κυκλοφορεί ένα ενιαίο για δίκτυα αλλά και για stand-alone μηχανήματα.

Για την ώρα δεν θα πούμε άλλα. Είναι σίγουρο όμως πως το νέο λειτουργικό αναμένεται με ανυπομονησία. Μέχρι τότε τα "95" και τα μάτια σας...!







Εικόνες από τα επερχόμενα Windows 98.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ - ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ

Η τάση που επικρατεί σε μερίδα του περιοδικού Τύπου της Πληροφορικής για απόδοση στα ελληνικά των όρων της Πληροφορικής είναι γνωστή. Εχω θίξει το θέμα παλαιότερα και είχα την τιμή να μάθω τις απόψεις αρκετών αναγνωστών, μερικές από τις οποίες δημοσιεύθηκαν από την παρούσα στήλη. Ανάλογου περιεχομένου είναι και η επιστολή που ακολουθεί, την οποία έλαβα μέσω ΕΛ.ΤΑ. από τον φίλο αναγνώστη Ιωαννίδη Κωνσταντίνο από τη Χαλκίδα.

Αγαπητέ φίλε David,

Στα τελευταία τεύχη του περιοδικού ξεκίνησε ένα θέμα από τη στήλη σου πάνω στο κατά πόσο θα πρέπει η ελληνική γλώσσα να χρησιμοποιείται στους υπολογιστές. Επειδή είδα πως το ζήτημα απασχολεί πολλούς αναγνώστες, αποφάσισα να στείλω και εγώ τις απόψεις μου που δεν απέχουν πολύ από τις ήδη διατυπωμένες. Οπως όλοι γνωρίζουμε, ο προβληματισμός ξεκίνησε με αφορμή ένα περιοδικό του χώρου, το οποίο έχει ως βασική τακτική να χρησιμοποιεί κατά κύριο λόγο ελληνικές ορολογίες. Το γεγονός με είχε ήδη προβληματίσει από πολύ παλιά όταν, αρχάριος τότε, προσπαθούσα να βρω έναν δρόμο και να κατανοήσω τον κόσμο των υπολογιστών που ανοιγόταν μπροστά μου. Ομολογώ πως πράγματι τα είχα χάσει. Χωρίς να γνωρίζω τι σημαίνει Browser, προσπαθούσα απεγνωσμένα να βρω τι σημαίνει "φυλλομετρητής", όρο τον οποίο το εν λόγω περιοδικό επαναλάμβανε κατά κόρον. Γενικότερα μέσα στο μυαλό μου δημιουργήθηκε μία σύγχυση που χρειάστηκε αρκετός καιρός να την ξεπεράσω μαθαίνοντας σιγά-σιγά τις ορολογίες, αγοράζοντας πιο φιλικά προς τον αναγνώστη περιοδικά (βλ. "PC Master") και πειραματιζόμενος πάνω στον θρυλικό 386SX/33.

Το πρόβλημα είναι πως από τότε δεν έχουν αλλάξει πολλά πράγματα. Το περιοδικό αυτό (που αναμφίβολα είναι έγκυρο και πληροφορημένο) εξακολουθεί την ίδια τακτική. Και το ερώτημα είναι ΓΙΑΤΙ; Οι υπολογιστές δεν είναι προϊόντα μη ελληνικά; Ολόκληρο το λειτουργικό σύστημά τους δεν βασίζεται στην αμερικανική γλώσσα; Ολη η δομή και ο τρόπος λειτουργίας τους δεν είναι βασισμένα στα δυτικά πρότυπα; Οταν εμείς έχουμε την απαίτηση να προσαρμόζονται στα δικά μας γλωσσικά δεδομένα, πώς είναι δυνατόν να συζητάμε για επικοινωνία με άλλους λαούς μέσω Internet, όταν αυτό το σκεπτικό μας προκαλεί προβλήματα στη μεταξύ μας επικοινωνία; Μπορεί κανείς να συνεννοηθεί με έναν πωλητή, μιλώντας για "μητρική πλάκα" ή για "παράθυρα 95", "γραφεία", "πλάκες" και "πύργους" (Towers);

Από την άλλη, η κοινή ορολογία όχι μόνο διευκολύνει τις μεταξύ μας συζητήσεις αλλά καθιστά εφικτή, όπως προαναφέρθηκε, την ανταλλαγή απόψεων πάνω σε φαινόμενα και προβλήματα που απασχολούν κάθε χρήστη υπολογιστή στον κόσμο. Θα μπορούσε κανείς βέβαια να πει πως η χρήση των ξένων λέξεων είναι ασέβεια για την ίδια μας τη γλώσσα και απειλή για τη διατήρησή της. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο φοβερά γιατί αφ' ενός οι λέξεις είναι πολύ λίγες και εξειδικευμένες ώστε να αλλοιώσουν τη γλώσσα μας και αφ' ετέρου ο "βιασμός" της γλώσσας δεν προέρχεται από τη χρήση αυτούσιων των λέξεων αλλά από φράσεις του στιλ "πιάσε, σε παρακαλώ, τον πύργο να του βάλουμε το "σδ-δμμ" (συμπαγής δίσκος -διαβάζει μόνο μνήμη).

Ο εξελληνισμός του Microsoft Office και των ίδιων των Windows αποτελεί αξιόλογες προσπάθειες και καθιστά σε κάθε επαγγελματία ή μη δυνατή τη χρήση του υπολογιστή, είτε για παιχνίδι είτε για εργασία. Μήπως όμως στη θέση αρκετών λέξεων θα πρέπει να χρησιμοποιούμε τις αυθεντικές; Γιατί να κάνουμε τη ζωή μας δύσκολη χωρίς ιδιαίτερο κέρδος, ενώ κάλλιστα σε όλα μπορεί να τηρηθεί μέτρο; Δεν είμαστε τυχεροί η ελληνική γλώσσα να αποτελεί τη διεθνή γλώσσα, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως πρέπει να φθάσουμε σε υπερβολές. Χα! Ακου εκεί φυλλομετρητής!

ΥΓ.: Υπερβολή επίσης είναι να λέτε τη δράση action και τη στρατηγική strategy. Γιατί, βρε παιδιά;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Φίλε Κώστα, οι απόψεις μας στο εν λόγω θέμα συγκλίνουν, γι' αυτό θεωρώ περιττό να προσθέσω οτιδήποτε άλλο. Θα κάνω μόνο ένα σχόλιο σχετικό με την αναφορά σου σε κάποιον πωλητή καταστήματος εμπορίας ή συναρμολόγησης υπολογιστών. Σκεφθείτε τι θα συμβεί, αν κάποιος χρήστης διαβάζει μόνο το συγκεκριμένο περιοδικό και, καθώς είναι επηρεασμένος, κάνει την παραγγελία του ζητώντας "παρακολουθητήρα" 15 ιντσών. Πλήρης ασυνεννοησία!

Τέλος, μία παρατήρηση, φίλε Κώστα. Η δομή και ο τρόπος λειτουργίας των υπολογιστών δεν είναι βασισμένα στα δυτικά πρότυπα, όπως αναφέρεις, αλλά στη "μαθηματική λογική" και την "ψηφιακή ηλεκτρονική"...

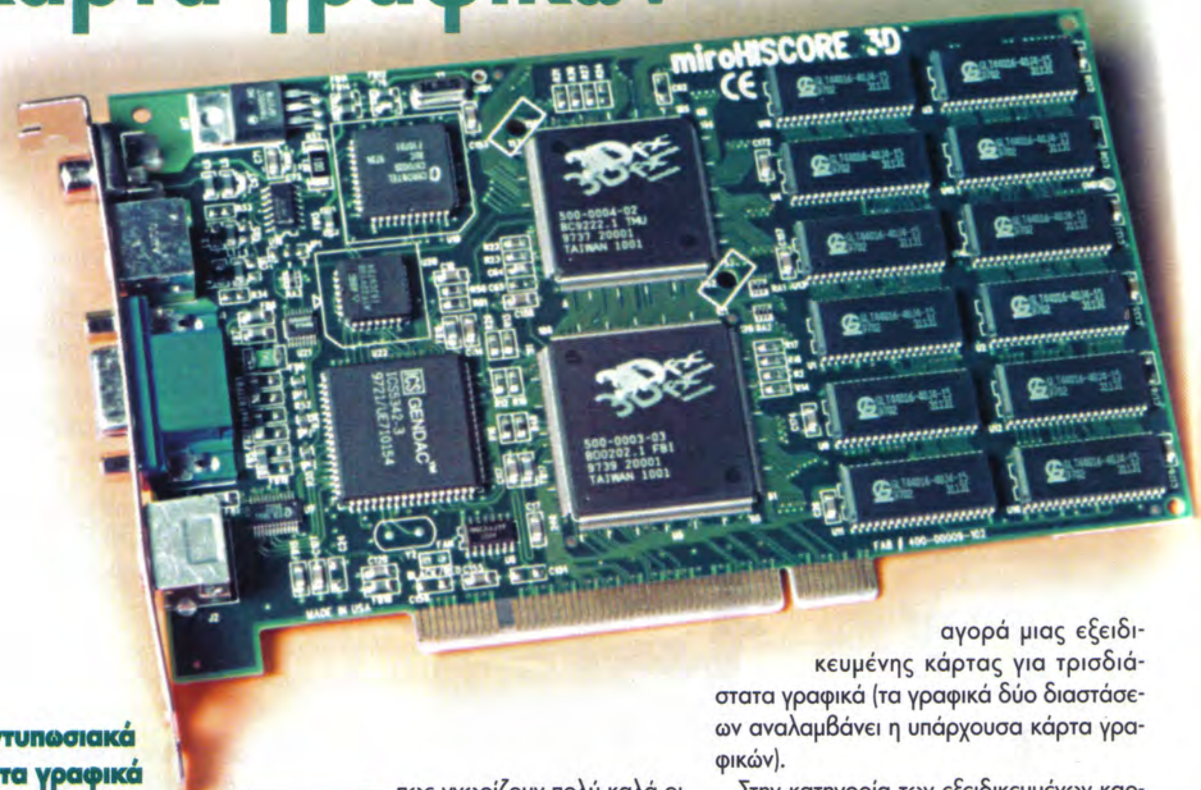
ΝΕΟ ΘΕΜΑ ΓΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Με αφορμή το παραπάνω γράμμα, θα θίξω ένα παρεμφερές θέμα. Είναι γεγονός ότι οι περισσότεροι από τους χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών αποκτήσαμε τις γνώσεις που αφορούν σε αυτούς αναλώνοντας εκατοντάδες ώρες στην ανάγνωση περιοδικών της Πληροφορικής. Προσωπικά, προτού εκπαιδευτώ στον προγραμματισμό, γνώριζα αρκετά για τους home computers και τα PCs, "ρουφώντας" κάθε γραμμή αυτών των περιοδικών. Αυτό όμως που ανέκαθεν με ενοχλούσε ήταν ότι σε κείμενα που χρησιμοποιούσαν αγγλική ορολογία ή αρκτικόλεξα (λέξεις φτιαγμένες από αρχικά άλλων λέξεων) έλειπε η, εντός παρενθέσεως, μετάφραση των λέξεων ή η πλήρης επεξήγηση των αρχικών. Είναι δηλαδή τόσο δύσκολο την πρώτη φορά που γίνεται μνεία σε κάποιες λέξεις να δίνεται στον αναγνώστη η επεξήγηση; Δεν αναφέρομαι σε λέξεις όπως ROM ή RAM που ίσως είναι γνωστές, αλλά σε αυτές που δεν χρησιμοποιούνται συχνά, όπως τα αρχικά CODEC που αφορούν στην ψηφιοποίηση εικόνας video στα PCs και προέρχονται από τις λέξεις COding DECoding (κωδικοποίηση-αποκωδικοποίηση). Προτείνω, λοιπόν, να ανοίξουμε μία νέα δίοδο επικοινωνίας είτε μέσω e-mail είτε μέσω ΕΛ.ΤΑ., στέλνοντάς μου τα σχόλιά σας πάνω στο θέμα αλλά και πιθανές λέξεις ή αρκτικόλεξα, των οποίων την ερμηνεία δεν γνωρίζετε (σχετικών με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές). Ο γράφων με τη σειρά του θα απαντά στα σχόλιά σας και, εφόσον γνωρίζει, θα ερμηνεύει τις "περίεργες" αυτές λέξεις μέσω της στήλης με όσο πιο απλό τρόπο μπορεί. Ο τελικός σκοπός είναι να δημιουργήσουμε από κοινού ένα μικρό λεξικό Πληροφορικής. Δεν θέλω ντροπές. Ακόμα και οι πιο απλές από αυτές τις λέξεις για κάποιους αρχάριους είναι σίγουρα άγνωστες. Περιμένω τα μηνύματά σας!!!

ΣΧΟΛΙΑ ΓΙΑ ΤΟ STREET TEST

Στο τεύχος Σεπτεμβρίου το "PC Master" σας παρουσίασε μία καινούρια στήλη με την ονομασία Street Test. Η εν λόγω στήλη περιέχει tests σε συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών, τα οποία διαφέρουν με ό,τι γνωρίζατε μέχρι σήμερα καθώς διεξάγονται στα καταστήματα συναρμολόγησης και εμπορίας υπολογιστών, ύστερα από αιφνιδιαστική έφοδο του Σπύρου Παράσχη και του γράφοντος. Για εμάς αποτελεί μία εξαιρετικά ενδιαφέρουσα εμπειρία και για εσάς τον καλύτερο τρόπο να ενημερωθείτε για ό,τι κυκλοφορεί στην αγορά. Περιμένω τυχόν σχόλια και προτάσεις για τα εν λόγω tests. ■

MIRO HISCORE3D
Μία ξεχωριστή κάρτα γραφικών



Αν τα εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά αιχμαλωτίζουν το βλέμμα σας, τότε η επιθυμία για αγορά μιας κάρτας με ξεχωριστές 3D επιδόσεις μετατρέπεται σε ανάγκη. Η Hiscore3D της Miro, εταιρίας γνωστής για τα προϊόντα που αφορούν στο ψηφιακό video, αποτελεί μια λύση υψηλών προδιαγραφών.

Του Μάριου Τζαβάρα
mtzavar@compulink.gr

Όπως γνωρίζουν πολύ καλά οι φίλοι των games, τα γραφικά αποτελούν τον υπ' αριθμόν ένα παράγοντα για ένα επιτυχημένο και συναρπαστικό παιχνίδι. Κυρίαρχο ρόλο, λοιπόν, στη hardware σύνθεση του υπολογιστή παίζει η κάρτα γραφικών. Σήμερα στην αγορά κυκλοφορεί μια μεγάλη ποικιλία ανάλογων καρτών, οι οποίες παρουσιάζουν αξιόλογες επιδόσεις και είναι οικονομικά προσιτές σε μεγάλη μερίδα αγοραστών. Ταυτόχρονα, όμως, οι ανάγκες των νέων παιχνιδιών διαρκώς αυξάνουν απαιτώντας επιπλέον ισχύ για πιο ποιοτική απόδοση, αληθοφάνεια στην κίνηση, ρεαλιστικά εφέ κ.λπ. Ενδεχομένως οι μεγαλύτερες απαιτήσεις προέρχονται από τις τρισδιάστατες κάρτες γραφικών, οι οποίες απαιτούν ταχύτατο hardware και πολλά ποιοτικά χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με την υποστήριξη ειδικών APIs που χρησιμοποιούν οι κατασκευαστές των παιχνιδιών.

Για το λόγο αυτόν υπάρχουν σήμερα δύο λύσεις. Η μία είναι η αγορά μιας ολοκληρωμένης κάρτας γραφικών με αξιόλογες επιδόσεις σε τρισδιάστατα γραφικά, ενώ η δεύτερη αφορά στην αγορά μιας εξειδικευμένης κάρτας για τρισδιάστατα γραφικά (τα γραφικά δύο διαστάσεων αναλαμβάνει η υπάρχουσα κάρτα γραφικών).

Στην κατηγορία των εξειδικευμένων καρτών για γραφικά τριών διαστάσεων ανήκει η πρόταση της εταιρίας Miro με την κάρτα Hiscore3D. Η κάρτα χρησιμοποιεί για την επεξεργασία γραφικών δύο ολοκληρωμένα της εταιρίας 3Dfx Interactive, τα οποία αποτελούν το chipset Voodoo graphics. Το εν λόγω chipset έχει καταφέρει να γίνει ιδιαίτερα δημοφιλές στους κατασκευαστές παιχνιδιών, λόγω δε των πολύ καλών τεχνικών χαρακτηριστικών του τα παιχνίδια που το αξιοποιούν παρουσιάζουν εντυπωσιακές διαφορές στα γραφικά (σε ό,τι αφορά τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του Voodoo αρκεί να αναφέρουμε ότι υπάρχει και στις κονσόλες).

Πέραν της Miro, έχουν παρουσιάσει ανάλογες κάρτες αρκετοί κατασκευαστές.

Ωστόσο, υπάρχουν μερικά σημεία που διαφοροποιούν τη Hiscore3D από τις άλλες. Αντί των 2MB μνήμης texture που εμφανίζονται στις περισσότερες κάρτες που χρησιμοποιούν Voodoo, η Hiscore3D συνοδεύεται από 4MB μνήμης. Σύμφωνα με τη Miro, το γεγονός αυτό επιτρέπει τη χρησιμοποίηση μεγαλύτερων σε μέγεθος textures, με αποτέλεσμα υψηλό επίπεδο ανάλυσης στις σκηνές του παιχνιδιού και ομαλή απεικόνιση. Η κάρτα διαθέτει επιπλέον 2MB μνήμης frame buffer. Ετσι, συνολικά υπάρχουν 6MB μνήμης, τα οποία δεν επεκτείνονται περαιτέρω.

Η κάρτα διαθέτει ένα εξωτερικό RAMDAC με συχνότητα 135MHz. Οπως σε όλες τις κάρτες της κατηγορίας, η απεικόνιση τρισδιάστατων γραφικών γίνεται μόνο full screen και όχι σε παράθυρο, σε αναλύσεις έως 800x600. Οι επιδόσεις σε 3D δεν εξαρτώνται από την κύρια κάρτα γραφικών του συστήματος.

Στα πρόσθετα χαρακτηριστικά της Hiscore3D περιλαμβάνεται η δυνατότητα εξόδου τηλεοπτικού σήματος. Η κάρτα, μάλιστα, "αντιλαμβάνεται" αυτόματα τη σύνδεσή της με την τηλεόραση, ενώ επίσης αυτόματα υποστηρίζει PAL (χρησιμοποιείται σε Ελλάδα και Ευρώπη) ή NTSC (χρησιμοποιείται στην Αμερική) πρότυπο. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να παίξετε ένα παιχνίδι στην τηλεόραση, εκμεταλλευόμενοι τη μεγάλη επιφάνεια της οθόνης. Επίσης, μπορεί να προβληθεί στην τηλεόραση το περιβάλλον των Windows και των εφαρμογών τους σε αναλύσεις μέχρι 640x480.

Η κάρτα χρησιμοποιεί δίαυλο PCI, ενώ η εγκατάστασή της είναι πολύ απλή. Για τη λειτουργία της απαιτείται να συνδέσουμε ένα ειδικό καλώδιο, το οποίο συνοδεύει την κάρτα, στην ειδική είσοδο που διαθέτει η κάρτα γραφικών, ενώ η οθόνη μας συνδέεται στην αντίστοιχη έξοδο της Hiscore3D.

Μετά την εγκατάσταση εκκινούμε τον υπολογιστή. Τα Windows 95 "αντιλαμβάνονται" την παρουσία της κάρτας, μια και υποστηρίζει το πρότυπο Plug and Play. Η Miro αναγνωρίζεται ως multimedia device και ζητούνται οι drivers. Στο σημείο αυτό τοποθετούμε στο drive το CD-ROM που υπάρχει στη συσκευασία, ενώ τα υπόλοιπα αναλαμβάνουν τα Windows.



Γενικά η εγκατάσταση της κάρτας δεν προβληματίζει. Στο CD-ROM που τη συνοδεύει υπάρχει επίσης το directX στην έκδοση 5. Για τη λειτουργία της η κάρτα απαιτεί επεξεργαστή Pentium 60MHz και άνω, 16MB κύριας μνήμης και motherboard με υποστήριξη PCI 2.0 και άνω.

Πέραν των τεχνικών χαρακτηριστικών ιδιαίτερη σημασία έχει η υποστήριξη από τα παιχνίδια του chipset Voodoo Graphics. Συνολικά υπάρχουν περί τους 150 τίτλοι που υποστηρίζουν το Voodoo chipset, μεταξύ αυτών τα ιδιαίτερα δημοφιλή Tomb Raider, MechWarrior II, Descent, VR Soccerr, HyperBlade, Quake κ.ά.

Η διαφορά σε επιδόσεις έγκειται στην ποιότητα των γραφικών αλλά και την ταχύτητά τους. Ετσι, με έναν τυπικό Pentium MMX υπολογιστή σε παιχνίδι που υποστηρίζει το Voodoo chipset μπορείτε να διαπιστώσετε εντυπωσιακές διαφορές, λόγου χάριν, από 15 fps σε 35-40 fps, ενώ η ποιότητα της 3D απεικόνισης ανεβαίνει κατακόρυφα.

Η κάρτα υποστηρίζει το API της Microsoft Direct3D, το ειδικό API της 3Dfx Glide, το RenderWare όπως επίσης και ένα υποσύνολο του επαγγελματικού API OpenGL (αναμένεται πλήρης υποστήριξη του OpenGL στο προσεχές μέλλον).

Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι το chipset Voodoo έχει αντιμετωπίσει τα προβλήματα συνεργασίας που υπήρχαν με μη Intel επεξεργαστές, καθώς και μερικές κάρτες γραφικών. Ετσι, η Hiscore3D μπορεί να συνεργαστεί με συστήματα με επεξεργαστές AMD ή Cyrix και πρακτικά με όλες τις κάρτες γραφικών.

Στο Web site της κατασκευάστριας εταιρίας (www.miro.de) μπορείτε να βρείτε επιπλέον πληροφορίες για την κάρτα, καθώς και χρήσιμα links για την υποστήριξη παιχνιδιών, patches και tips, προκειμένου να αξιοποιήσετε στο έπακρο τις hardware δυνατότητές της.

Στη συσκευασία υπάρχουν -πλην της κάρτας- ένα CD-ROM, το οποίο περιέχει εκτός των drivers demos παιχνιδιών και patches. Το εγχειρίδιο χρήσης στην αγγλική γλώσσα είναι αρκετά αναλυτικό και θα σας βοηθήσει στην εγκατάσταση της κάρτας. ■

HISCORE3D

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Miro
ΔΙΑΘΕΣΗ: Αμυ, Τροίας 58 & Πριάμου, Βριλήσσια, τηλ.: 6133000

DELPHI 3
Τα πρώτα μαθήματα

Η παρουσίαση που ακολουθεί επιχειρεί μια πρώτη προσέγγιση των δυνατοτήτων που μας προσφέρει το Delphi 3 και μια έκθεση των χαρακτηριστικών του, ώστε ο αναγνώστης να εκτιμήσει σαφέστερα την ευκολία χρήσης, τη χρησιμότητα, ακόμα και την καταλληλότητά του ως εργαλείου προγραμματισμού, προσπαθώντας -κατά το δυνατόν- να αποφύγουμε αναφορές σε υπερβολικά εξειδικευμένες ορολογίες. Σκοπός είναι να γίνει η παρουσίαση αντιληπτή από όλους όσοι ενδιαφέρονται και αισθάνονται τη ζωηρή επιθυμία να δημιουργήσουν μια δική τους εφαρμογή, μικρή στην αρχή, μεγαλύτερη ίσως στη συνέχεια, μέσα στην οποία θα υλοποιούν τις ιδέες τους. Στο τέλος περιγράφονται βήμα προς βήμα τα στάδια δημιουργίας της πρώτης εφαρμογής μας κάτω από Windows 95, ήτοι ένα παραθυράκι που θα δείχνει "Hello, world!".

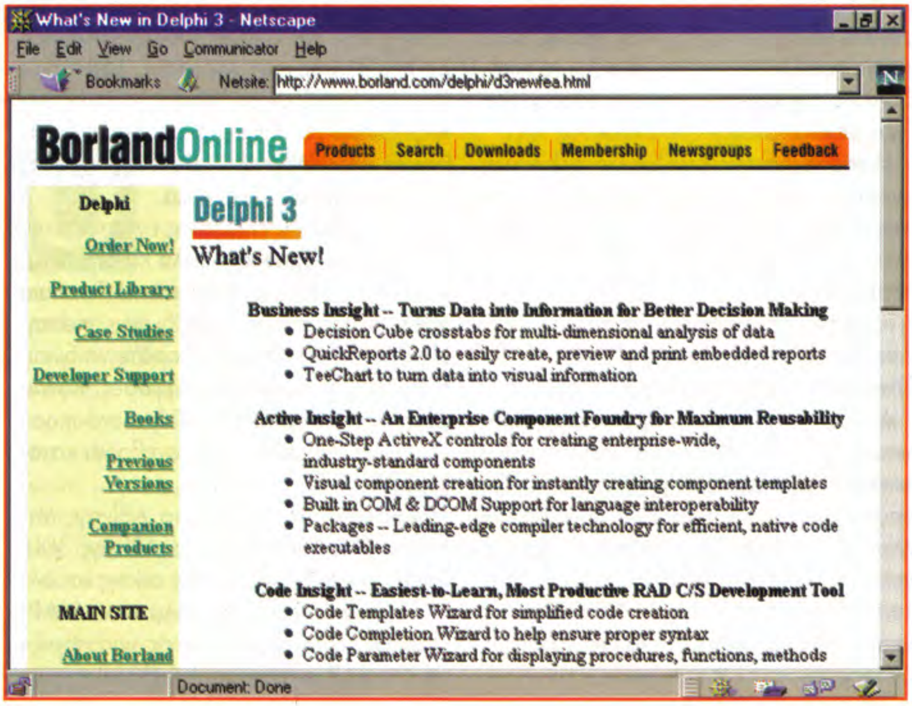
Το πιο πρόσφατο προϊόν της εταιρίας Borland Delphi 3, ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών που εντάσσεται στην κατηγορία των εργαλείων "RAD", αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο στα χέρια του επίδοξου προγραμματιστή των Windows 95.

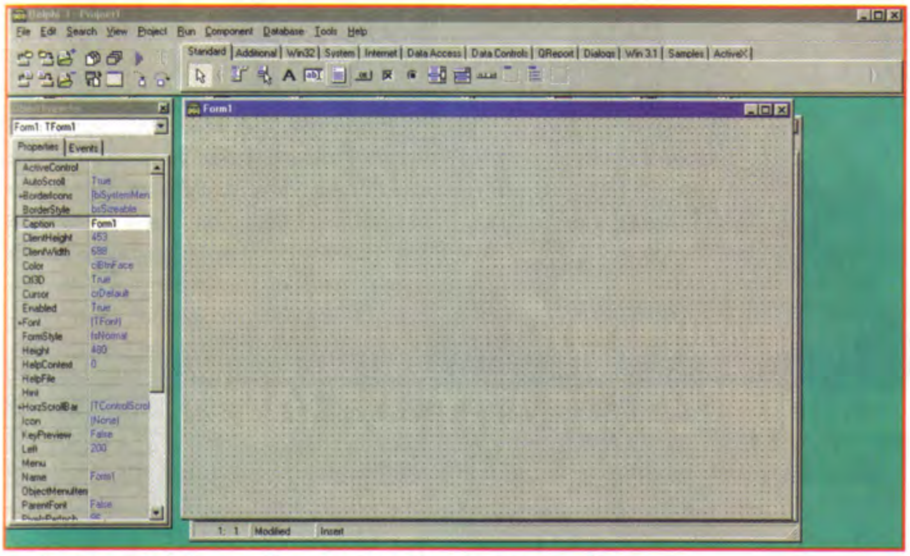
του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ;

Προαναφέρθηκε ότι το Delphi αποτελεί ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον RAD που θα μας διευκολύνει να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα, μια εφαρμογή, θα λέγαμε. Γιατί αυτό;

- Επειδή προσφέρει στον προγραμματιστή όλα τα χαρακτηριστικά OLE και Drag & Drop ("Σύρε κι Αφησε"), που αγαπήσαμε όλοι όταν παρουσιάστηκαν στα Windows 95. Τι θέλουμε; Να τοποθετήσουμε καταμεσής ενός παραθύρου στην εφαρμογή μας ένα "τελάρο" που θα δείχνει μια ζωγραφιά δικιά μας ή κάποια που θα επιλέξει ο τελικός χρήστης της εφαρμογής; Τίποτα πιο εύκολο! Κάνουμε κλικ με το ποντίκι στο συστατικό Image της Γραμμής Συστατικών, κάνουμε κλικ επάνω στο παράθυρο στο σημείο όπου θέλουμε να τοποθετηθεί, και έτοιμο! Μήπως θέλουμε να το κάνουμε πιο φαρδύ; Τραβάμε με το ποντίκι ένα από τα άκρα του και το αφήνουμε πιο πέρα, πιο πάνω, πιο κάτω, όπου θέλουμε... Αλλάζει αμέσως το μέγεθός του. Μήπως μας φαίνεται πάρα πολύ κοντά στη γωνία του παραθύρου μας; Το πιάνουμε με το ποντίκι, το τραβάμε εκεί που θέλουμε και το αφήνουμε. Μετατοπίστηκε!
- Επειδή ενσωματώνει έναν ισχυρό επεξεργαστή κειμένου όταν χρειάζεται να πληκτρολογήσουμε εμείς οι ίδιοι, εφαρμόζοντας τις γνώσεις προγραμματισμού που έχουμε αποκτήσει. Μια πρόσφορη πηγή γνώσεων είναι τα





Ανοίγοντας το Delphi εμφανίζεται έτοιμη η φόρμα της εφαρμογής μας.

εγχειρίδια του Delphi για όσους έχουν μια μέση γνώση της αγγλικής, ενώ κυκλοφορούν στην αγορά και βιβλία στα ελληνικά, με τα οποία μπορούμε να συμπληρώσουμε τις γνώσεις μας.

• Επειδή περιέχει έναν ταχύτατο μεταγλωττιστή που παράγει γνήσιο βελτιστοποιημένο εκτελέσιμο κώδικα τύπου .exe, ενώ έχει την ικανότητα, κατ' επιλογήν, να ενσωματώνει σε



Η γραμμή συστατικών.

αυτόν και αρκετές επιπλέον πληροφορίες για χρήση από τον προγραμματιστή στα στάδια της αποσφαλμάτωσης (debugging).

• Επειδή ο ενσωματωμένος debugger, διαθέσιμος αμέσως μετά τη μεταγλώττιση, επιτρέπει την εκτέλεση της εφαρμογής γραμμή προς γραμμή, χωρίς να εγκαταλείψουμε τον κειμενογράφο και παρακολουθώντας τη ροή των εντολών, τις τιμές των μεταβλητών κ.ά.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ ΤΟΥ DELPHI

Η ευχρηστία που παρουσιάζει το Delphi οφείλεται κυρίως στην προσφορά στον προγραμματιστή έτοιμων οπτικών συστατικών. Αυτά μπορούμε να τα επιλέξουμε και να τα τοποθετήσουμε επάνω σε ένα παράθυρο της εφαρμογής όταν τη δημιουργούμε, στη φάση του σχεδιασμού. Κάθε τέτοιο οπτικό συστατικό θεωρείται μία αυτοτελής οντότητα με αρκετά "προσωπικά" χαρακτηριστικά και τόση ενσωματωμένη "γνώση", όση χρειάζεται ώστε να μπορεί να επεξεργαστεί από μόνο του τις εντολές που θα του στείλουμε εμείς, όπως: "Στένεψε", "Φάρδυνε", "Εμφανίσου", "Μετατοπίσου" αλλά και άλλες, ακόμα πιο πολύπλοκες!

Για παράδειγμα, όταν επιλέγουμε το οπτικό συστατικό Button, εμφανίζεται ένα πλήκτρο (ΟΚ, Ακύρωση, Ναι, Οχι κ.λπ.). Μπορούμε να ρυθμίσουμε εύκολα τη θέση του, το πλάτος, το ύψος, τη μορφή γραμμάτων για το κείμενό του, την ορατότητά του, καθώς και ποιες ενέργειες θα εκτελούνται όταν ο τελικός χρήστης της εφαρμογής κάνει κλικ επάνω του με ποντίκι.

Αυτές όλες οι ιδιότητες και οι δυνατότητες έχουν ομαδοποιηθεί, αλληλεπιδρούν αυτόματα και "γνωρίζουν" να συγχρονίζονται από μόνες τους, με αποτέλεσμα να παρουσιάζονται στον προγραμματιστή ως ενότητα (χωρίς να τον ενδιαφέρει το πώς έχει γίνει αυτό κατορθωτό, αφού δεν είναι απαραίτητο), και συνιστούν τον τύπο που έχει επικρατήσει να ονομάζεται "αντικείμενο" ή, πιο σωστά, "τύπος αντικειμένου". Ο τύπος αντικειμένου, λοιπόν, ενσωματώνει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (ιδιότητες) και επιτρέπει σε ορισμένα από αυτά να είναι ορατά στον προγραμματιστή, ενώ παράλληλα αποκρύπτει κάποια άλλα που δεν χρειάζονται σε αυτόν, αλλά είναι απαραίτητα για να ολοκληρωθούν οι εσωτερικές λειτουργίες του αντικειμένου. Επίσης ενεργοποιεί ορισμένες λειτουργίες και εντολές (μεθόδους), τις οποίες αυτός μπορεί να ζητήσει να εκτελεστούν, επιστρέφοντάς του καμιά φορά (ανάλογα και με το είδος τους) το αποτέλεσμα της ενέργειάς τους. Αξίζει να θυμόμαστε ότι ο τύπος αντικειμένου μάς προσφέρει τις ιδιότητές του διαθέσιμες όλες για ανάγνωση (κάποιες από αυτές και για τροποποίηση), ενώ μερικές υφίστανται μόνο όταν τρέχει η εφαρμογή (οι υπόλοιπες εμφανίζονται και στη φάση του σχεδιασμού). Επίσης, μας διαθέτει τις μεθόδους του, τους τρόπους δηλαδή που έχουμε για να "συνομιλήσουμε" μαζί του, δίνοντάς του "εντολές" ή κάνοντάς του "ερωτήσεις" και αναμένοντας την "απάντησή" του. Ενα άλλο χαρακτηριστικό γνώρισμά του είναι η δυνατότητα να δημιουργούμε εμείς έναν νέο τύπο αντικειμένου βασισμένο επάνω σε έναν ήδη υπάρχοντα, αποκρύπτοντας κάποιες ιδιότητες και μεθόδους, προσθέτοντας νέες ή τροποποιώντας τη συμπεριφορά κάποιων από αυτές ή και όλων αυτών μαζί! Η ιδιότητα αυτή περιγράφεται στην ορολογία του προγραμματισμού σαν "κληρονομικότητα".

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ DELPHI

Κατά τη φάση του σχεδιασμού της εφαρμογής, το Delphi μας παρουσιάζει στο αριστερό άκρο της οθόνης, σε ένα παράθυρο ειδικά αφιερωμένο γι' αυτόν το σκοπό (Object Inspector: Επιθεωρητής Αντικειμένων), όλες τις διαθέσιμες ιδιότητες του οπτικού συστατικού (αντικειμένου) που έχουμε επιλέξει κάθε φορά (αφού πρώτα το έχουμε τοποθετήσει). Μέσω αυτού του ειδικού παραθύρου έχουμε τη δυνατότητα να τροποποιήσουμε οποιαδήποτε από αυτές και να δούμε αμέσως το αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, αλλάζοντας μέσω του Object Inspector την ιδιότητα Height (Υψος) ενός τοποθετημένου οπτικού συστατικού, την ίδια στιγμή προσαρμόζεται ανάλογα το εμφανιζόμενο ύψος του, κάτι που γίνεται αμέσως αντιληπτό.

Κάθε φορά που τοποθετούμε στο παράθυρο της εφαρμογής μας ένα οπτικό συστατικό του ίδιου τύπου (π.χ. Button), καθένα από αυτά παίρνει αυτόματα διαφορετική (και μοναδική) ονομασία, ώστε να διακρίνεται από τα υπόλοιπα ομοίου τύπου. Στη συνέχεια, εμείς μπορούμε να αλλάξουμε αυτό το όνομα σε



Η μπάρα εργαλείων.

κάτι άλλο, διαφορετικό, πάντοτε όμως μοναδικό. Δεν νοούνται δύο πανομοιότυπες ονομασίες στο ίδιο παράθυρο. Αν το επιχειρήσουμε, το Delphi θα μας ενημερώσει ότι μάταια προσπαθούμε.

Οταν ανοίγουμε το Delphi, στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η Γραμμή Συστατικών (Component Palette). Περιέχει τα οπτικά συστατικά που διατίθενται προς χρήση του προγραμματιστή. Είναι μοιρασμένα σε κατηγορίες (καρτέλες) και κάθε φορά, προτού επιλέξουμε κάποιο, εμφανίζουμε πρώτα την καρτέλα που το περιέχει ("Standard", "Additional", "Win32"...), κάνοντας κλικ με το ποντίκι επάνω της. Στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται η Μπάρα Εργαλείων (SpeedBar), η οποία προσφέρει μέσω πλήκτρων τις συνηθέστερες λειτουργίες: αποθήκευση εργασίας, άνοιγμα εργασίας, τρέξιμο (Run) της εφαρμογής κ.ά.

Παράλληλα, από κάτω της εμφανίζεται έτοιμο ένα παράθυρο με τίτλο Form1. Αυτό είναι το αρχικό και βασικό παράθυρο της εφαρμογής μας, παράθυρο που συνηθίσαμε να συναντάμε σχεδόν σε κάθε εφαρμογή των Windows 95. Κάθε τέτοιο παράθυρο στο Delphi ονομάζεται "φόρμα" και συνιστά μια εμφάνιση του αντικειμένου τύπου TForm. Η φόρμα είναι το βασικό στοιχείο σχεδόν για κάθε εφαρμογή που θα δημιουργήσουμε με το Delphi γιατί μας επιτρέπει να τοποθετήσουμε επάνω της άλλα συστατικά: πλήκτρα, εικόνες, κείμενα κ.ά. Μέσα σε κάποια φόρμα θα οδηγήσουμε το χρήστη να πληκτρολογήσει τα δεδομένα του και μέσα σε φόρμα θα του εμφανίσουμε τυχόν αποτελέσματα.

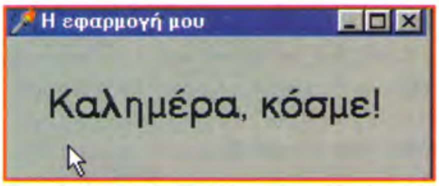
Κάνοντας κλικ με το ποντίκι επάνω στη φόρμα που βλέπουμε μπροστά μας, ενεργοποιείται η εμφάνιση -στον Object Inspector- των ιδιοτήτων της (στην καρτέλα Properties). Κάνοντας κλικ στην ιδιότητα Caption, μπορούμε να πληκτρολογήσουμε ένα νέο κείμενο για τον τίτλο της φόρμας. Ας αλλάξουμε τώρα το κείμενο "Form1" σε "Η εφαρμογή μου" (πατάμε και το πλήκτρο Enter για να ολοκληρωθεί η αλλαγή). Παρατηρούμε ότι ήδη ενημερώθηκε ο τίτλος της φόρμας. Με τον τρόπο αυτόν μπορούμε να ρυθμίσουμε όλες τις ιδιότητες που μας εμφανίζει ο Object Inspector, ώστε να αποκτήσουν τις επιθυμητές τιμές.

ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Ας επιχειρήσουμε να δημιουργήσουμε μια απλή εφαρμογή: ένα παράθυρο που θα εμφανίζει ένα σύντομο κείμενο. Θα χρησιμοποιήσουμε την κενή φόρμα που μας έχει ήδη εμφανιστεί όταν ανοίξαμε το Delphi.

Τι χρειαζόμαστε; Ενα συστατικό που να εμφανίζει κείμενο. Υπάρχει έτοιμο στη γραμμή συστατικών, στην καρτέλα Standard και διακρίνεται από το σύμβολο "A". Κάνουμε κλικ επάνω του με το ποντίκι και μετά πάλι κλικ, αυτή τη φορά επάνω στη φόρμα, εκεί ακριβώς όπου θέλουμε να εμφανιστεί η αριστερή επάνω άκρη του. Τοποθετήθηκε!

Ας τροποποιήσουμε δυο από τις ιδιότητές του (όλα τα οπτικά συστατικά είναι αντικείμενα). Παρατηρούμε ότι στον Object Inspector έχει αλλάξει το ενεργό συστατικό, όπως μας δείχνει, σε "Label1: TLabel". Το Label1 είναι το όνομά του και το TLabel είναι ο επακριβής τύπος του αντικειμένου αυτού. Οποτε κάνουμε κλικ σε άλλο συστατικό από όσα έχουμε τοποθετήσει επάνω σε κάποια φόρμα (ακόμα και στην κενή περιοχή της φόρμας), ενημερώνεται και η ένδειξη του Object Inspector. Η ιδιότητα Caption περιέχει το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται. Ας κάνουμε κλικ στην



Το παράθυρο της εφαρμογής μας.

ιδιότητα Caption και ας αλλάξουμε το υπάρχον κείμενο από "Label1" σε "Hello, world!" (... και το πλήκτρο Enter μετά). Το αποτέλεσμα της αλλαγής φαίνεται αμέσως!

Πιθανώς να παρατηρήσει κανείς ότι το μέγεθος των γραμμάτων θα μπορούσε να είναι λιγάκι μεγαλύτερο! Ωραία, ας το αλλάξουμε! Επιλέγουμε την ιδιότητα Font και κάνουμε κλικ με το ποντίκι στα δεξιά της, πιο δεξιά από το λευκό κουτάκι, εκεί όπου εμφανίζεται ένα μικρό πλήκτρο με το σημείο"...". Αμεσο αποτέλεσμα είναι να εμφανιστεί το πλαίσιο επιλογής γραμματοσειράς. Εδώ επιλέγουμε όποιο μέγεθος θέλουμε, λόγου χάριν το "18", και μετά κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "OK" αυτού του πλαισίου. Αμέσως θα δούμε να εφαρμόζεται η αλλαγή, να μεγαλώνουν τα γράμματα και να προσαρμόζονται ανάλογα το ύψος και το πλάτος του συστατικού Label. Τώρα το κείμενο διαβάζεται πιο άνετα! Ας μετακινήσουμε τώρα το συστατικό αυτό (TLabel) σε άλλη θέση τραβώντας το απλώς και αφήνοντάς το - κατά προτίμηση κάπου κοντά στο αριστερά επάνω άκρο της φόρμας μας. Ας αλλάξουμε στη συνέχεια και το μέγεθος της φόρμας, ας τη μικρύνουμε κατά πλάτος και καθ' ύψος, ώστε να περιλαμβάνει ίσα ίσα το συστατικό κειμένου συν λίγο χώρο γύρω του.

Αυτό ήταν! Για να δοκιμάσουμε τι έχουμε πετύχει, πιέζουμε το πλήκτρο F9 του πληκτρολογίου. Η εφαρμογή μεταγλωττίζεται, παράγεται το εκτελέσιμο αρχείο και δουλεύει! Εμφανίζεται το παράθυρό της και μέσα του εμφανίζεται το κείμενό μας. Μπορούμε να το κλείσουμε κάνοντας κλικ -κατά τα γνωστά- στο επάνω δεξιό άκρο του παραθύρου, στο σύμβολο X. Ας το κάνουμε. Η εφαρμογή κλείνει και εμφανίζεται πάλι το περιβάλλον του Delphi.

Αν θέλουμε, μπορούμε να επιλέξουμε το συστατικό Label1, ώστε να αλλάξουμε την ιδιότητα Caption σε "Καλημέρα, κόσμε!". Αν δεν φαίνεται ολόκληρο το κείμενο, μπορούμε να φαρδύνουμε ανάλογα τη φόρμα μας για να φανεί. Μπορούμε να ελέγξουμε το αποτέλεσμα, όπως και πριν, πιέζοντας το πλήκτρο F9.

Για να αποθηκεύσουμε την εργασία μας, επιλέγουμε το μενού File/Save Project As... και αποδεχόμαστε τα ονόματα αρχείων που μας προτείνονται. Το πρώτο όνομα (Unit1) αντιστοιχεί στον καθορισμό της φόρμας μας (κάθε φόρμα αποθηκεύεται σε ξεχωριστό αρχείο) και το δεύτερο (Project1) στο συνολικό όνομα της εργασίας μας για να τη διακρίνουμε από άλλες. Σε επόμενη εφαρμογή μας θα αποδειχθεί ιδιαίτερα βολικό να την αποθηκεύουμε σε δικό της φάκελο, με όνομα που από μόνο του να μας υπενθυμίζει περί τίνος πρόκειται. Ολα τα παραπάνω εφαρμόζονται εξίσου καλά σε οποιαδήποτε έκδοση του Delphi 3, την Client/Server Suite, την Professional ή τη Standard. ■



πλαισιο
MULTIMEDIA
Οργανωμένα
μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια.
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ
ΚΑΡΤΕΣ VIDEO - TV
Τα πιο ειδικευμένα τμήματα
ΗΧΟΥ & ΕΙΚΟΝΑΣ
με την μεγαλύτερη ποικιλία
πλήρως ενημερωμένα σε νέους τίτλους
και τιμές μοναδικές.
JOYSTICKS
ΤΙΤΛΟΙ CD
VIDEO CONFERENCE KIT
ΚΑΡΤΕΣ RADIO
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
ΗΧΕΙΑ
CD-ROM
CD RECORDERS
MIDI KEYBOARDS
ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΕΩΝ & ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ
ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6779200-3
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΔΟΥ
ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000-30
SERVICE & UPGRADE
ΖΑΪΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3846483, 3846433, 3844001, FAX: 3806928
πλαισιο

Christmas Shopping

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Είναι σίγουρο ότι όλοι ανυπομονείτε για τις χριστουγεννιάτικες διακοπές που θα σας προσφέρουν ξεκούραση από το σχολείο ή τη δουλειά, αλλά και πολλές ελεύθερες ώρες για να ασχοληθείτε με τον υπολογιστή σας. Αλλωστε το κρύο δεν ευνοεί τις εξόδους, αλλά προδιαθέτει για ζεστές νύχτες στο σπίτι, με μπόλικους καφέδες, προκειμένου να τελειώσετε το... καταραμένο adventure!

Επειδή γνωρίζουμε ότι αυτές τις ημέρες το... χαρτζιλίκι (ή το "δώρο", αν προτιμάτε) ρέει άφθονο, ίσως είναι ευκαιρία να κάνετε τις αναβαθμίσεις που χρειάζεται ο υπολογιστής σας. Εμείς σε αυτό το εορταστικό τεύχος συγκεντρώσαμε τις χριστουγεννιάτικες προσφορές γνωστών καταστημάτων της Αθήνας και της Θεσσαλονίκης για να μην ψάχνετε στα... τυφλά και να προβείτε στις απαραίτητες συγκρίσεις προτού αποφασίσετε να αγοράσετε κάτι.

Καλές γιορτές, λοιπόν, και ακόμα καλύτερες αγορές!





BIG CITY

Λ. Αλεξάνδρας 48, Πεδίον Αρεως
Τηλ.: 8224773





Η Big City Corporation έχει προσφορές για όλα τα γούστα και μάλιστα αποκλειστικά για εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Ας τις δούμε, λοιπόν. Αν θέλετε μία ολοκληρωμένη λύση, το Fujitsu Multimedia Computer περιλαμβάνει 16MB RAM, 1.2GB HDD, CD-ROM 16x, SVGA 2MB, Fujitsu color monitor, κάρτα ήχου, ηχεία, Windows 95 και βέβαια πληκτρολόγιο, mouse και 1.44 FDD ζητώντας μόνο 276.000 δρχ. + ΦΠΑ (με CPU Cyrix 200) ή 293.000 δρχ. + ΦΠΑ (με CPU Intel 166 MMX). Επιπλέον, με την αγορά του υπολογιστή η Big City προσφέρει εντελώς δωρεάν ένα set της Adidas που περιλαμβάνει τσάντα, φόρμα, παπούτσια και μπάλα μπάσκετ, καθώς επίσης ένα joystick δώρο. Η δεύτερη προσφορά της Big City είναι ο εκτυπωτής inkjet Olivetti JP-170C στις 35.000 δρχ. + ΦΠΑ και η τρίτη το έγχρωμο, 15 ιντσών monitor της Goldstar που κοστίζει μόνο 85.000 δρχ. + ΦΠΑ. Οι προσφορές ισχύουν μόνο για τους αναγνώστες του "PC Master" με την προσκόμιση του περιοδικού.

ΓΝΩΜΗ

Πλάτωνος 24, Καλλιθέα
Τηλ.: 9520042

Οι προσφορές της εταιρίας Γνώμη, η οποία βρίσκεται στην Καλλιθέα, είναι πολύ ενδιαφέρουσες. Αν χρειάζεστε αναβάθμιση εδώ και τώρα, ρίξτε μια ματιά στα "δώρα" της. Η motherboard Global Media GX, που περιλαμβάνει και τον επεξεργαστή με ενσωματωμένη κάρτα ήχου, κάρτα γραφικών και cooler, δίνεται στην τιμή των 44.500 δραχμών στα 133MHz και των 61.500 δρχ. στα 180MHz.

Πολύ καλή είναι και η motherboard Global 5 IT DX chipset, η οποία προσφέρεται στις 29.900 δρχ.

Τέλος, όσοι είναι έτοιμοι να "δικτυωθούν", μπορούν να προτιμήσουν το εσωτερικό fax/modem Sina Action στα 33.600 με 18.000 δρχ.

Αν, λοιπόν, είστε κοντά στην Καλλιθέα, μην παραλείψετε να περάσετε από τη ΓΝΩΜΗ για τις χριστουγεννιάτικες αγορές σας. Σίγουρα κάτι θα βρείτε που να ταιριάζει στα γούστα σας.

ΓΡΑΜΜΗ

Στουρνάρη 9, Αθήνα
Αργυρουπόλεως 20, Αργυρούπολη
Τηλ.: 3840243, 3833357, 3842561, 9957657-8

Κατέχοντας μια σταθερή θέση στην αγορά της οδού Στουρνάρη, η Γραμμή δεν διστάζει να προχωρήσει σε σημαντικές προσφορές για όλους όσοι πρόκειται να αγοράσουν εξαρτήματα για τον υπολογιστή τους.

Στην πρώτη θέση των προσφορών βρίσκεται μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση, η οποία δύσκολα θα σας αφήσει αδιάφορους. Το "πολυμηχάνημα" XEROX έρχεται να ταράξει τα νερά, αφού με κόστος 150.000 δρχ. + ΦΠΑ προσφέρει τρία μηχανήματα σε ένα.

Πρόκειται για έναν συνδυασμό μονόχρωμου εκτυπωτή, φωτοτυπικού μηχανήματος και scanner, που δεν πρέπει να παραλείψετε να δείτε. Επίσης, στον τομέα των υπολογιστών η εταιρία ρίχνει τις τιμές προτείνοντας έναν υπολογιστή LINE με Cyrix στα 200MHz, 512 pipe line cache, 16MB μνήμη RAM, PCI κάρτα οθόνης SVGA με 1MB μνήμη, 16-bit κάρτα ήχου, μικρόφωνο, ηχεία 60 Watt, CD-ROM 16x Hitachi, σκληρό δίσκο 1,2 MB, 14" έγχρωμο ψηφιακό monitor και Windows 95 στην τιμή των 198.000 δρχ. + ΦΠΑ.





Επίσης υπάρχει μια δεύτερη προσφορά, αν θέλετε κάποιες βελτιώσεις στην προαναφερόμενη σύνθεση, δηλαδή Intel P166 MMX και σκληρό Quantum 1,6MB με κόστος 215.000 δρχ. + ΦΠΑ.

Τέλος, δίνονται σε προσφορά ο Epson Stylus 600 με 80.000 δρχ. + ΦΠΑ και ο

Christmas Shopping

scanner View Station, 300x600, με SCSI controller και one-pass έγχρωμο.

COMMERCIAL FUTURE LINE

Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα
Τηλ.: 9579409

Το κατάστημα Future Line της Καλλιθέας έχει για εσάς πολλές ενδιαφέρουσες προσφορές. Αρχίζουμε με την οθόνη Viewsonic 14 ιντσών στις 64.000 δρχ. + ΦΠΑ, ενώ τα μοντέλα 17 ιντσών της ίδιας εταιρίας ξεκινούν από τις 178.000 δρχ. + ΦΠΑ. Οι motherboards της QDI ξεκινούν από τις 26.500 δρχ. + ΦΠΑ. Μπορείτε να βρείτε ακόμη κάρτες ήχου 16 bit στις 6.800 δρχ. + ΦΠΑ, καθώς και το CD-ROM Toshiba 6102B 24x μόνο στις 21.500 δρχ. + ΦΠΑ. Βιαστείτε, όμως, διότι χριστουγεννιάτικες προσφορές δεν γίνονται κάθε μέρα!



COSMODATA

Στουρνάρη 27Β, Αθήνα
Τηλ.: 3815921

Ενα ηχηρό όνομα στο χώρο της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής με παράδοση στις ασυναγώνιστες τιμές, η Cosmodata έρχεται να προσθέσει στις συνεχείς προσφορές της μερικές ειδικά για τη χριστουγεννιάτικη περίοδο. Οσον αφορά στα ολοκληρωμένα συστήματα, η πρόταση της εταιρίας είναι πολύ αξιόλογη: Επεξεργαστής Intel 166 MMX, με 16MB μνήμη RAM, σκληρό δίσκο χωρητικότητας 1,7MB, SVGA κάρτα οθόνης και Windows 95 μόνο 169.000 δρχ. Στη διακριτική ευχέρεια του πελάτη βρίσκονται οι επιλογές monitor, CD-ROM και κάρτας ήχου. Εξίσου εντυπωσιακές είναι οι προσφορές στα kits αναβάθμισης. Το πρώτο kit περιλαμβάνει motherboard, μνήμη 16MB EDO και CPU Pentium 200 και κοστίζει 59.000 δρχ., ενώ το δεύτερο motherboard ATX, μνήμη 16MB EDO και επεξεργαστή Intel Pentium στα 200MHz και κοστίζει μόνο 99.000 δρχ. Τέλος, η προσφορά συγκεκριμένων προϊόντων είναι πολύ καλή, αφού το εξωτερικό fax/modem Rockwell 33,6 με δύο χρόνια εγγύηση προσφέρεται στην τιμή των 19.000 δρχ. και η κάρτα Diamond Stealth 2 στην τιμή των 26.000 δρχ.







FUTURELAND

Αγίου Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή
Τηλ.: 6015535

Η ενασχόλησή μας με τα παιχνίδια καταλαμβάνει σημαντικό τμήμα από το χρόνο που διαθέτουμε για τον υπολογιστή μας. Γνωρίζοντας αυτό η Futureland προχώρησε στην εξαγγελία αξιόλογων προσφορών σε κάποιους δυνατούς τίτλους. Ετσι, το Fade to Black, το Time Commando και το NBA Live 97 κοστίζουν μόνο 5.000 δρχ. έκαστο, ενώ με 3.900 δρχ. θα αγοράσετε το Dune, το Manic Kart, το 7th Guest και το Goal. Επίσης, μπορείτε να βρείτε το DefCon 5, το Assault Rigs και το Cybermage με 1.500 δρχ. Οσον αφορά στο hardware η εταιρία προτείνει την αγορά του scanner Optic Pro 4830 (300x600 dpi) με 41.900 δρχ. ή του Optic Pro 9630 (600x600 dpi) με 59.000 δρχ. Στη Futureland, εξάλλου, έχετε τη δυνατότητα συμμετοχής σε έναν διαγωνισμό με έπαθλα έναν εκτυπωτή, έναν scanner ή πέντε ετήσιες συνδρομές για το "PC Master". Για να εξασφαλίσετε τη συμμετοχή σας, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να αγοράσετε προϊόντα συνολικής αξίας άνω των 10.000 δρχ. Τρέξτε, λοιπόν, να προλάβετε γιατί η προθεσμία λήγει στις 31 Δεκεμβρίου, ενώ η κλήρωση θα γίνει στις 10 Ιανουαρίου. Ευχόμαστε να είστε μέσα στους τυχερούς!



HOME COMPUTING CENTER

Κηφισίας 135, Αμπελόκηποι
(έναντι Γηροκομείου)
Τηλ.: 6493360

Οι φανατικοί των computer games μπορούν να κοιμούνται ήσυχοι, καθώς οι προσφορές του Home Computing Center καλύπτουν όλα τα γούστα.

Η μεγάλη προσφορά του καταστήματος για τα Χριστούγεννα είναι έκπτωση 5% σε όλους τους τίτλους CD-ROM σε όσους συμπληρώσουν την "εκπτωτική κάρτα" του. Χωρίς καμία επιβάρυνση, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και αγοράστε με έκπτωση τα παιχνίδια που θέλετε.

Αναλυτικά, οι χριστουγεννιάτικες προσφορές σε παιχνίδια έχουν ως εξής: NBA Live 97 με 3.900 δρχ., Tomb Raider με 8.500 δρχ., Quake συν Mission Pack 1 και 2 με 11.500 δρχ., MechWarrior Tripple Pack με 11.500 δρχ. και Dungeon Keeper με 9.300 δρχ.





ΜΕΤΡΟΝ

Εθνικής Αμύνης 15, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: (031) 264608

Οσοι ασχολούνται με τα παιχνίδια και τους multimedia τίτλους, θα μπορέσουν να βρουν ένα καλό και συμφέρον δώρο για τον εαυτό τους στο κατάστημα Μέτρον.





Στην κατηγορία των joysticks (ξέρετε, αυτά που σπάτε στο FIFA!) μπορείτε να βρείτε δύο κορυφαία για flight simulators σε πολύ καλές τιμές: το Sidewinder Force Feedback της Microsoft μόνο 49.000 δρχ. και το Thrustmaster F16 FLCS της ομώνυμης εταιρίας 60.000 δρχ.

Αν, όμως, ενδιαφέρεστε για CD-ROM θα βρείτε την Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια 2002 με κόστος 23.000 δρχ., τον πολύ αξιόλογο ελληνικό τίτλο Πλανήτες και Δορυφόροι της εταιρίας Νέοι Ορίζοντες-Ερευνητές με 8.000 δρχ., ενώ το "βαρύ πυροβολικό" της Microsoft, η εγκυκλοπαίδεια Encarta-World Atlas 98, κοστίζει 16.500 δρχ. Η γιορτινή ατμόσφαιρα επηρέασε και τους ανθρώπους του ΜΕΤΡΟΝ και αποφάσισαν να σας κάνουν όμορφα δώρα. Αν δεν επισκεφθείτε το κατάστημα, εσείς θα χάσετε.

MEDIA INTERACTIVE

Ομήρου 41-43, Νέα Σμύρνη
Τηλ.: 9310576

Οι φίλοι των παιχνιδιών σίγουρα θα βρουν κάτι ενδιαφέρον στη Media Interactive.

Ξεχωρίσαμε το Worldwide Soccer που τιμάται στις 9.900 δρχ., το Virtual Fighter και το Waterworld στην ίδια τιμή, το Dark Reign με 10.900 δρχ., το Earth 2140 στις 7.500 δρχ., το Shadow Warriors στις 8.900 δρχ., το Conquest Earth στις 10.500 δρχ., το Mortal Kombat Trilogy στις 9.500 δρχ. και, τέλος, το Betrayal in Antara στις 9.900 δρχ.

Εκτός από αυτές τις προσφορές, με την αγορά δύο τίτλων από το κατάστημα κερδίζετε ένα τρίτο παιχνίδι ή ένα joypad ως δώρο!



Christmas Shopping

MF SYSTEMS

Λέλας Καραγιάννη 14, Πλατεία Αμερικής
Τηλ.: 8564265

Αν βρίσκεστε κοντά στην Κυψέλη, πρέπει οπωσδήποτε να επισκεφθείτε την MF Systems. Οι προσφορές της για την περίοδο των Χριστουγέννων μπορούν να σας φανούν πολύ χρήσιμες. Αν μέσα στα σχέδιά σας καταλέγεται η αγορά ενός "σαρωτή", τότε πρέπει να ρίξετε μια ματιά στη "δυνατή" προσφορά της εταιρίας, τον έγχρωμο scanner Fantom 4800 της Microtek, ο οποίος προσφέρεται στην τιμή των 55.000 δρχ. Ωστόσο και οι φίλοι των εξομοιωτών αυτοκινήτων δεν θα μείνουν παραπονεμένοι. Το τιμόνι Per4mer με πετάλια και turbo weel για PC θα προσφέρεται στην τιμή των 18.000 δρχ. Η εταιρία, όμως, δεν θα ξεχάσει και όλους εκείνους που ασχολούνται με τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Θα έχει σε προσφορά ένα set για την εισαγωγή στον κόσμο των Dungeons & Dragons που περιέχει τα τρία βασικά βιβλία, ζάρια και τρεις περιπέτειες. Οσοι πιστοί προσέλθετε έχοντας μαζί σας 7.000 δρχ.





MICROCHIP

Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη
Τηλ.: 9961945





Μία αρκετά πρωτότυπη προσφορά ανακαλύψαμε στη Microchip, που θα ικανοποιήσει εκτός από εσάς και τη... μαμά ή τη γυναίκα σας. Συγκεκριμένα, μαζί με τον Standard Pentium 166 MMX (Intel Pentium 166 MMX, 16MB μνήμη, 1.7GB σκληρός δίσκος, SVGA S3-765 με 1MB, έγχρωμο monitor 14 ιντσών, Windows 95, bonus games-pack και ελληνικό βιβλίο οδηγιών) προσφέρεται, εντελώς δωρεάν, η νέα ηλεκτρική σκούπα της Goldstar V-2600 DE Turbo, αξίας 45.000 δρχ. Ολα αυτά, λοιπόν, μπορούν τώρα να γίνουν δικά σας μόνο με 253.000 δρχ. ή με τρεις δόσεις των 88.000 δρχ. (δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ.)



MULTIMEDIA CENTER

Σολωμού 34, Εξάρχεια
Τηλ.: 3300330

Μεγάλες χριστουγεννιάτικες προσφορές περιμένουν τους φίλους του Multimedia Center. Συγκεκριμένα, ο Stadium SDP 166 MMX με πλήρη εξοπλισμό (motherboard QDI Titanium 1B+ TX-430, 512KB cache, 16MB RAM, Quantum 1.6GB, CD-ROM 24x Toshiba, 16 bit 3D Plug'n'Play Sound Card, VGA S3 Virge DX PRO 3D 4MB, 15 ιντσών έγχρωμη οθόνη με on-screen display και δώρο τέσσερις ελληνικούς multimedia τίτλους) κοστίζει μόλις 239.000 δρχ. + ΦΠΑ. Ξεχωρίσαμε ακόμη τον εκτυπωτή Epson Stylus 600 color inkjet στις 77.500 δρχ. + ΦΠΑ, την Diamond Monster με 4MB στις 47.900 δρχ. + ΦΠΑ και το fax/modem Weblink 56Kbps στις 44.500 δρχ. + ΦΠΑ. Αρκετοί, λοιπόν, οι λόγοι για μία επίσκεψή σας στα... λημέρια του Multimedia Center!





MULTIRAMA

Κεντρικό κατάστημα: Λ. Βουλιαγμένης 534
Τηλ.: 9966660

Ενδιαφέρουσες είναι οι ιδέες χριστουγεννιάτικων αγορών που προτείνει η αλυσίδα καταστημάτων Multirama. Ξεχωρίσαμε εξ αυτών το πρώτο ελληνικό πολεμικό παιχνίδι "Κρίση στο Αιγαίο" με 8.900 δρχ. (αναλυτική παρουσίαση του φιλοξενείται σε αυτό το τεύχος), τον PSI Explorer με 9.900 δρχ., το Cyberboy για να βλέπετε τρισδιάστατα πολλά δημοφιλή παιχνίδια (23.900 δρχ. + ΦΠΑ), καθώς επίσης το γνωστό modem Zoom στα 33.600 μαζί με το Net Accelerator (πρόγραμμα που επισπεύδει το downloading σελίδων στο Internet), τα οποία κοστίζουν 77.000 δρχ. + ΦΠΑ. Επίσης, τα Multirama προσφέρουν τον υπολογιστή Altec P/166 Multimedia με πλήρη εξοπλισμό και δώρο έναν έγχρωμο εκτυπωτή Lexmark ή έναν scanner Hewlett-Packard, στην τιμή των 318.500 δρχ. ή με 27.500 δρχ. το μήνα.





NEW CREATION

Σολωμού 16, Εξάρχεια
Τηλ.: 3304618



Εντυπωσιακά χαμηλές τιμές βρήκαμε σε πληθώρα προϊόντων του γνωστού καταστήματος New Creation. Συγκεκριμένα, είδαμε οθόνες 14 ιντσών στις 42.500 δρχ. + ΦΠΑ, 15 ιντσών στις 60.900 δρχ. + ΦΠΑ, το monitor 15sx της Sony στις 93.900 δρχ. + ΦΠΑ, το EIZO F35 στις 116.000 δρχ. + ΦΠΑ, το 16x CD-ROM της Hitachi στις 19.500 δρχ. + ΦΠΑ, τον εκτυπωτή Lexmark 1000 στις 41.600 δρχ. + ΦΠΑ, την περίφημη κάρτα γραφικών Monster (4MB) στις 49.900 δρχ. + ΦΠΑ και recordable CD-ROM discs μόνο με 580 δρχ. + ΦΠΑ!

Αν ψάχνετε για σκληρό δίσκο, ο ST 3.2 προσφέρεται στις 57.000 δρχ. + ΦΠΑ, ενώ οι motherboards VX ξεκινούν από τις 19.500 δρχ. + ΦΠΑ. Συνεπώς, συντρέχουν αρκετοί και σοβαροί λόγοι για να κάνετε μία επίσκεψη στη New Creation αυτές τις μέρες...

ΠΛΑΙΣΙΟ

Κεντρικά: Στουρνάρη 24, Εξάρχεια
Τηλ.: 3844001-4



Το Πλαίσιο καταλέγεται μεταξύ των καταστημάτων του χώρου που δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Σε μία εκπληκτική χριστουγεννιάτικη προσφορά δίνει στους πελάτες του έναν Turbo X, που είναι ταυτόχρονα υπολογιστής, τηλεόραση, CD, ραδιόφωνο, fax/modem, φωτοαντιγραφικό, εκτυπωτής, scanner και παιχνιδομηχανή, στην απίστευτα χαμηλή τιμή των 399.900 δρχ. + ΦΠΑ. Η επιλογή του ονόματος "Πολυσύστημα Turbo X Smart" είναι ενδεικτική των δυνατοτήτων του εν λόγω μηχανήματος. Σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, ο υπερυπολογιστής του καταστήματος περιλαμβάνει επίσης τα ελληνικά Windows 95 και ένα CD-δώρο με οκτώ δημοφιλή προγράμματα. Ακόμα κάθεστε;

PROXIMA

Ανδρομάχης 132, Καλλιθέα
Τηλ.: 9532617-618, 9565682, 9577778

Η Proxima, όπως μαρτυρεί το όνομά της, προσπαθεί να βρίσκεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στον πελάτη. Για το λόγο αυτόν εφαρμόζει κάτι εντελώς πρωτοποριακό για τα ελληνικά δεδομένα: τις ανταλλαγές των παλαιών PCs και περιφερειακών με καινούρια (πληρώνετε μόνο τη διαφορά στην τιμή). Αν, λοιπόν, αισθάνεστε υπολογιστικά... γε-



ρασμένοι, τα Χριστούγεννα είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να ανανεωθείτε με εύκολο και φθηνό τρόπο. Αν πάλι ενδιαφέρεστε για καινούριο ολοκληρωμένο σύστημα, η προσφορά της Proxima είναι πολύ αξιόλογη: το σύστημα Centauris, το οποίο αποτελείται από έναν επεξεργαστή Cyrix 200MMX, με 8MB EDO RAM και motherboard που δέχεται μέχρι και Intel Pentium 233MMX και διαθέτει ultra wide τεχνολογία, σκληρό δίσκο χωρητικότητας 1,2 MB, κάρτα οθόνης VGA 1MB και ελληνικά Windows 95. Η τιμή είναι 149.000 δρχ. + ΦΠΑ, πληρώνοντας επιπλέον 45.900 δρχ. για το monitor 14" και άλλες 29.000 δρχ. για το multimedia kit, το οποίο διαθέτει CD-ROM 24x, sound card και ηχεία 60 Watt.

SILICON VALLEY

Μπόταση 14, Αθήνα
Τηλ.: 3802397

Οι φανατικοί των simulators που περιμένουν πώς και πώς τις γιορτινές ημέρες για να αγοράσουν καινούρια εξαρτήματα για το (κομματάκι ακριβό) χόμπι τους, θα μείνουν απόλυτα ικανοποιημένοι από τις προσφορές της Silicon Valley, η οποία αποδεικνύει στην πράξη την ανθρώπινη σχέση της με τον πελάτη. Το τιμόνι αυτοκινήτου Formula T2 της Thrustmaster προσφέρεται στην τιμή των 37.000 δρχ. Για τους απαιτητικούς στην εξομοίωση αγωνιστικού αυτοκινήτου το κατάστημα προσφέρει το F1 Sim, της Digital Edge, το οποίο είναι μεταλλικό, έχει βάρος εννιά κιλά και δίνει απόλυτη αίσθηση ρεαλισμού κατά την οδήγηση. Αν είστε χομπίστας δεν πρέπει να παραλείψετε να το τεστάρετε. Κοστίζει 100.000 δρχ. Επίσης οι φίλοι των ιπτάμενων εξομοιωτών δεν θα έχουν κανένα παράπονο με την προσφορά "πακέτο" του joystick TOP GUN της Thrustmaster, το οποίο είναι πιστή ρεπλίκα F4 (με τέσσερα buttons και ένα hut button), και του simulator A10 CUBA στην τιμή των 20.000 δρχ. Όλες οι προσφορές συνοδεύονται από έναν χρόνο εγγύηση και πλήρη τεχνική υποστήριξη, ακόμη και μετά τον ένα χρόνο.



STOILAS

Χαλκιδικής 85, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: (031) 863555

Όλοι εσείς που αναζητάτε καλό software σε συμφέρουσες και ανταγωνιστικές τιμές, δεν πρέπει να αγνοήσετε την εταιρία Stoilas. Ως αποκλειστική αντιπρόσωπος της Microforum, προσφέρει χριστουγεννιάτικη έκπτωση 10% σε οποιονδήποτε τίτλο της εν λόγω εταιρίας μέχρι τις 6 Ιανουαρίου. Επίσης, τα αυθεντικά Windows 95 κοστίζουν 30.000 δρχ., ενώ όσοι ασχολείστε με ζωγραφική, γραφικά και άλλα παρόμοια μπορείτε να αγοράσετε το Corel 6 στη μοναδική τιμή των 55.000 δρχ.



Αν, λοιπόν, φίλοι της συμπρωτεύουσας, θέλετε να αγοράσετε το νέο software υλικό του υπολογιστή σας, περάστε μια βόλτα από την εταιρία Stoilas. Είναι σίγουρο ότι θα βρείτε αυτό που σας ενδιαφέρει σε πολύ καλή τιμή.

VERTIGO

Μπόταση 6, Εξάρχεια
Τηλ.: 3824536



Στο γνωστό κατάστημα Vertigo το αφεντικό... τρελάθηκε! Πώς αλλιώς μπορεί να εξηγήσει κάποιος τις προσφορές στα παιχνίδια; Μεταξύ άλλων, περιλαμβάνονται το Spycraft με 4.000 δρχ., το G-Nome με 5.000 δρχ., το Realms of Haunting στις 4.400 δρχ., το M.A.X. που σας παρουσιάσαμε πρόσφατα με 5.000 δρχ., το Shattered Steel μόλις στις 2.900 δρχ. και, τέλος, το Magic: The Gathering με 5.900 δρχ. Γρήγορα, λοιπόν, προτού... το μετανιώσουν!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα καταστήματα που περιλαμβάνονται στο ρεπορτάζ μας απέδειξαν ότι δίνουν τη δέουσα προσοχή στις ανάγκες του χρήστη και ειδικά του χομπίστα, ο οποίος περιμένει τις γιορτές για να προχωρήσει σε αγορές. Προσέξτε, όμως, γιατί ορισμένες φορές ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός. Μην παρασυρθείτε από την εξωτερική εμφάνιση, αλλά ζητήστε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για να μην τρέχετε... κατόπιν εορτής! Εμείς προσπαθήσαμε να σας δώσουμε συνοπτικά τις προσφορές σημαντικών καταστημάτων, ώστε να έχετε μια εικόνα της κατάστασης. Η τελική επιλογή είναι, βέβαια, δική σας. Αρκεί να μην πέσετε έξω στον προϋπολογισμό σας και μετά σας κυνηγά ο... μπαμπάς. Έχετε πάντα οδηγό σας το γνωστό ρητό "παν μέτρον άριστον"!

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΤΟΥ 1997



Οι συντάκτες του "PC Master", για άλλη μία φορά, διαλέγουν για εσάς τα παιχνίδια που ξεχώρισαν στις κατηγορίες των Adventure/RPG, Action, Simulation και Strategy και παρουσιάζουν τα... best of the best! Ας θυμηθούμε, λοιπόν, μαζί ποιοι τίτλοι μάς κράτησαν συντροφιά τη χρονιά που πέρασε και διεκδίκησαν επάξια ένα σημαντικό μερίδιο από τον ελεύθερο χρόνο μας.

Συνεργάστηκαν:

Αντρέας Τσουρινάκης
Αργύρης Γιαγιάς
Ηλίας Βουτσάς

ΤΑ 12 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURE/RPG

Τελικά, τη χρονιά που πέρασε κυκλοφόρησαν τόσο πολλά και καλά adventure, ώστε δεν καταλέγονται μεταξύ των οκτώ πρώτων παιχνίδια όπως τα Phantasmagoria 2, Shivers 2 και Broken Sword 2. Εξίσου καλή χρονιά ήταν και για τα RPGs, παρ' ότι πολλοί "ειδικοί" προέβλεπαν το τέλος τους. Φανταστείτε ότι, τελικά, δεν "χώρεσε" στην πρώτη τετράδα το Lands of Lore 2!

RIVEN

Το καλύτερο 3D graphic adventure που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Διαθέτει την πιο έξυπνα σχεδιασμένη δράση που έχω δει σε παιχνίδι του είδους, μερικούς ευρηματικούς γρίφους, ενώ τα γραφικά και η μουσική είναι απλώς εκτός συναγωνισμού. Το παιχνίδι που αγγίζει το τέλειο.



OBSIDIAN

Διαθέτει τον πιο φιλοσοφημένο κόσμο που έχω δει σε adventure game, εξαιρετικά δύσκολα και πρωτότυπα puzzles, φοβερά γραφικά και από τα καλύτερα video sequences. Αν δεν είχε εμφανιστεί το Riven, μάλλον θα ήταν αυτό πρώτο.



ATLANTIS: THE LOST TALES

Το "δυνατό" στοιχείο του παιχνιδιού είναι ο 3D κόσμος που το περιβάλλει σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά γραφικά του. Αξιο αναφοράς είναι το τρομερό 3D interface, το οποίο ανοίγει νέους ορίζοντες στο χώρο.

DISCWORLD 2



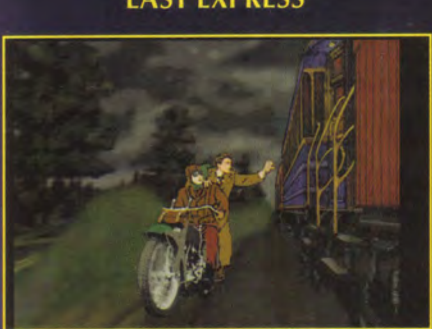
Εντυπωσιακής ποιότητας cartoon γραφικά και ανεπανάληπτο χιούμορ. Ο διάβολος κάνει απεργία και δεν "παίρνει" τους νεκρούς, επειδή οι άνθρωποι δεν εκτιμούν το έργο του!!! Το πιο "αναρχικό" adventure της χρονιάς.

CURSE OF MONKEY ISLAND



Η συνέχεια των Monkey Island χωρίς τη συμμετοχή, αυτήν τη φορά, του Ron Gilbert!! Εχει ένα μοναδικής ποιότητας χιούμορ, τα καλύτερα cartoon γραφικά του είδους και την πιο μεγάλη σε διάρκεια δράση απ' όλα τα παιχνίδια της κατηγορίας του. Ισοβαθμεί στη δεύτερη θέση με το Obsidian, γιατί το έξυπνο χιούμορ είναι σπάνιο στην εποχή μας...

LAST EXPRESS



Η εκπληκτική, σχεδόν απίστευτη, real time κίνηση των χαρακτήρων και η μοναδική δράση του θέτουν νέα δεδομένα στο χώρο. Προσωπικά μου άρεσαν πολύ και τα γραφικά του.



TOONSTRUCK



Εξίσου εντυπωσιακά cartoon γραφικά και μοναδικό χιούμορ. Από τις πιο ευχάριστες εκπλήξεις της χρονιάς, μια πραγματική απόλαυση.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON



Η Legend, φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείπει από τις βραβεύσεις. Ενα adventure-σήμα κατατεθέν της ποιότητας που χαρακτηρίζει την εταιρία. Ο κόσμος του είναι απίστευτα πλούσιος και μόνο όσοι έχουν δει το παιχνίδι μπορούν να εκτιμήσουν την αξία του.



DIABLO

Το απόλυτο RPG της χρονιάς, έστω και αν πολλοί αμφισβητούν το χαρακτηρισμό του ως RPG! Πρόκειται για ένα παιχνίδι-φαινόμενο, αφού τους πρώτους επτά μήνες του '97 ήταν σταθερά στην πρώτη θέση, σημειώνοντας τις περισσότερες πωλήσεις, την οποία έχασε μόνο για ένα μήνα από το Myst. Τάραξε για τα καλά τα νερά των computer games με τον μοναδικό real time 3D κόσμο και τα 3D model τέρατα. Δεν πρέπει να είναι τυχαίο το γεγονός ότι στο Περού ήταν το μοναδικό παιχνίδι που είδα σε τρία διαφορετικά καταστήματα, φυσικά στην ισπανόφωνη έκδοση.

SHADOW OVER RIVA

Η απόλυτη έννοια των RPGs στη δημιουργία εξαιρετικά πλούσιων χαρακτήρων και όχι μόνο. Το πλούσιο σενάριο και κυρίως η μεγάλης διάρκειας δράση το κάνουν να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό. Η προσωπική επιλογή μου σε ό,τι αφορά την ποιότητα στα RPGs.



BETRAYAL IN ANTARA



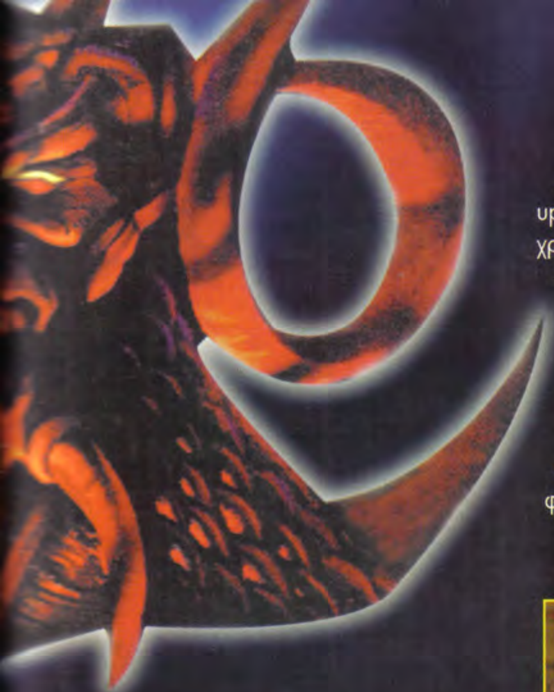
Η συνέχεια από τη Sierra του πολυβραβευμένου Betrayal at Krondor. Εξελιγμένο interface, ίσως το καλύτερο σύστημα μαχών σε παιχνίδι του είδους και το πιο πλούσιο σενάριο από τα RPGs που κυκλοφόρησαν τη χρονιά αυτή.

FALLOUT



Ενα RPG-έκπληξη, αφού ο μεταπυρηνικός κόσμος του έχει μεταφερθεί με μοναδικό τρόπο στο παιχνίδι. Διαθέτει turn-based combat system και ξεχωρίζει για το μοναδικό playability.

Αντρέας Τσουρινάκης



ΤΑ 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ACTION

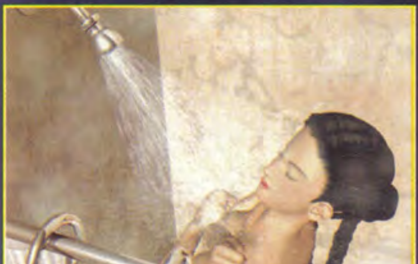
Η δράση σίγουρα δεν έλειψε από τα παιχνίδια του 1997. Μπορεί να μην είχαμε τόσες πολλές παραγωγές όσες την προηγούμενη χρονιά, ωστόσο δεν έλειψαν οι αξιόλογοι τίτλοι.

TOMB RAIDER



Το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι μέσα στο 1997, κάτι που σε μεγάλο βαθμό οφείλεται στην ψηφιακή ηρωίδα του με το όνομα Lara Croft, η οποία ήδη κάνει καριέρα και εκτός υπολογιστών. Τα γραφικά, ο ήχος, αλλά κυρίως το gameplay του παιχνιδιού αποτελούν σημεία αναφοράς.

VIRTUA FIGHTER 2



Ανάμεσα στα λίγα σε αριθμό beat'em up που κυκλοφόρησαν την προηγούμενη χρονιά ξεχώρισε το Virtua Fighter 2. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της SEGA το οποίο, όπως τόσα άλλα, μετά την καριέρα του στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τις κονσόλες κυκλοφόρησε σε PC. Τα γραφικά και το μέγεθος των sprite του εντυπωσιάζουν, ενώ μέχρι στιγμής δεν φαίνεται να υπάρχει αντίπαλος.

OUTLAWS



Ενα Doom-clone σίγουρα πολύ διαφορετικό από τα άλλα, αφού μας μετέφερε στην ατμόσφαιρα της Αγριας Δύσης. Πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας που κυκλοφόρησε η LucasArts, το οποίο δέχθηκε -άδικα κατά τη γνώμη μου- πολύ αυστηρές κριτικές στο εξωτερικό. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πολύ καλά, ενώ το gameplay, χωρίς να έχει κάτι το ιδιαίτερο, είναι προσεγμένο και βρίσκεται πολύ πάνω από τον μέσο όρο της κατηγορίας.

Τα παιχνίδια που δεν περιλαμβάνονται στο TOP, λόγω του ότι δεν είχαν κυκλοφορήσει τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, είναι τα Quake II, Jedi Knight: Dark Forces 2 και Shadows of Empire.

ΤΑ 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATION

Χωρίς να έχει κυκλοφορήσει κάποιο εξαιρετικό παιχνίδι στην εν λόγω κατηγορία, εντούτοις υπήρξαν αρκετά καλές προσπάθειες. Στη συνέχεια σας παρουσιάζουμε αυτές που κατά τη γνώμη μας ξεχώρισαν.

FLIGHT SIMULATOR 98

Μπορεί η έκδοση 98 του Flight Simulator της Microsoft να μην παρουσιάζει



σημαντικές διαφορές με την προηγούμενη, όμως για ακόμα μία φορά προλαβαίνει τον ανταγωνισμό και εκμεταλλεύεται τη νέα τεχνολογία πριν από τους άλλους. Εκτός από την επέκταση των photorealistic γραφικών σε πολύ περισσότερες πόλεις (και στην Αθήνα) η νέα έκδοση υποστηρίζει MMX επεξεργαστές, 3Dfx κάρτες γραφικών, εμφάνιση σε πολλές οθόνες (Windows 98) και άλλες τεχνολογικές καινοτομίες που κάνουν το Flight Simulator 98 να δείχνει και πάλι "φρέσκο".



COMMANCHE 3



Από τα helicopter simulations της προηγούμενης χρονιάς αίσθηση προκάλεσε το Commanche 3, το οποίο βελτιώνοντας αισθητά το gameplay, και τα ήδη καλά γραφικά, είναι άψογο από κάθε άποψη. Το Apache Longbow 2, του οποίου η κυκλοφορία αναμένεται σε λίγο καιρό, σίγουρα θα αποτελέσει σημαντικό αντίπαλο, ωστόσο θα είναι αρκετά δύσκολο να το υποσκελίσει.

RALLY CHAMPIONSHIP

Επειτα από πολλά χρόνια, επιτέλους, κυκλοφόρησε ένα rally που δικαιούται να φέρει τον τίτλο του simulation. Περιλάμβανε πολλά από τα μοντέλα αυτοκινήτων που τρέχουν στα διεθνή ράλι και, παρά το γεγονός ότι περιείχε μόνο το γνωστό βρετανικό ράλι RAC, διέθετε εξαιρετικό gameplay. Τα γραφικά και ο ήχος είναι εξαιρετικά προσεγμένα, ενώ το σημαντικότερο είναι ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στη ρεαλιστική απόδοση των αντιδράσεων του αυτοκινήτου. Μόνος αντίπαλος που διαφαίνεται στον ορίζοντα είναι η νέα έκδοση του παιχνιδιού, η οποία περιλαμβάνει όλα τα καινούρια αυτοκίνητα (World Rally Cars).

Τα παιχνίδια που δεν περιλαμβάνονται στο TOP, λόγω του ότι δεν είχαν κυκλοφορήσει τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, είναι τα Red Baron 2, Flight Unlimited 2 και Starfleet Academy.

Αργύρης Γιαγιάς

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ STRATEGY

Το 1997 ήταν η χρονιά των strategy games, αφού κυκλοφόρησαν πολλοί και καλοί τίτλοι, κάτι που καθιστά την επιλογή των καλύτερων πέντε ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση. Τα περισσότερα εξ αυτών αποτελούσαν συνέχειες ήδη επιτυχημένων "συνταγών", γεγονός που βοήθησε τη δημιουργία ποιοτικών από κάθε άποψη τίτλων. Το θετικό είναι πως όλα δείχνουν ότι θα υπάρξει ανάλογη συνέχεια και το 1998, μια και οι fan του είδους αυξάνουν με ρυθμό γεωμετρικής προόδου.

RED ALERT



Το παιχνίδι δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Εμφανίστηκε στις αρχές του χρόνου, παίζεται μανιωδώς μέχρι σήμερα και κρατά τον θρύλο του Command and Conquer ζωντανό. Το ψυχροπολεμικό σενάριό του αντισταθμίζεται από την εξαιρετική δράση και τις multiplayer δυνατότητές του.

MASTER OF ORION II



Η συνέχεια ενός εξαίρετου διαστημικού strategy που αποδείχθηκε ανώτερο από κάθε προσδοκία. Η κατάκτηση του γαλαξία, δοσμένη με έναν τρόπο που απαιτεί συνδυασμό στρατηγικών και τακτικών ικα-





νοτήτων, με εύχρηστο user interface και καταπληκτικά γραφικά. Η καλύτερη διαστημική πρόκληση από την εποχή του Elite.

X-COM 3

Μία ακόμη συνέχεια, η τρίτη, ενός "ιστο-



ρικού" strategy game. Ανανεωμένο από κάθε άποψη, περιέχοντας όλα εκείνα τα στοιχεία που έλειπαν από τα προηγούμενα, ανεβάζει το gameplay στα ύψη και κατορθώνει να καθηλώσει τον παίκτη μπροστά στο monitor. Ο αυξημένος βαθμός δυσκολίας του, επίσης, εγγυάται ότι δεν είναι από τα παιχνίδια που θα τα τελειώσετε σε δύο-τρεις ημέρες. Το καλύτερο strategy της χρονιάς, έστω και με μικρή διαφορά.

THEME HOSPITAL

Η Bullfrog είναι μία καταξιωμένη στο χώρο των strategy games εταιρία, αφού υλοποιεί παιχνίδια υψηλής ποιότητας με απίστευτα χιουμοριστικά θέματα. Το Theme Hospital, όσο διασκεδαστικό κι αν είναι, απαιτεί πολύωρη εξάσκηση και εξοικείωση με τις λεπτομέρειες για να ολοκληρωθεί. Απλώς καταπληκτικό.

TOTAL ANNIHILATION

Από τα λίγα φετινά strategy που δεν είναι συνέχεια επιτυχημένης συνταγής. Αποτελεί τον πρόαγγελο των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου. Υψηλής ανά-



λυσης τρισδιάστατα γραφικά, εξαιρετικός ήχος και αναπτυγμένη τεχνητή νοημοσύνη αποτελούν τα βασικά χαρακτηριστικά του. Οπως όλα τα σύγχρονα παιχνίδια έχει ιδιαίτερα αναπτυγμένες multiplayer δυνατότητες.

Ηλίας Βουτσάς



ΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1997

Ας δούμε και τη συνοπτική λίστα με τα κορυφαία παιχνίδια του 1997, όπως τα ψήφισαν οι συντάκτες μας σε κάθε κατηγορία:

ADVENTURE

1. RIVEN
2. OBSIDIAN
3. CURSE OF MONKEY ISLAND
4. LAST EXPRESS
5. ATLANTIS: THE LOST TALES
6. DISCWORLD 2
7. TOONSTRUCK
8. CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

RPG

1. DIABLO
2. SHADOW OVER RIVA
3. BETRAYAL IN ANTARA
4. FALLOUT

ACTION

1. TOMB RAIDER
2. VIRTUA FIGHTER 2
3. OUTLAWS

SIMULATION

1. FLIGHT SIMULATOR 98
2. COMANCHE 3
3. RALLY CHAMPIONSHIP

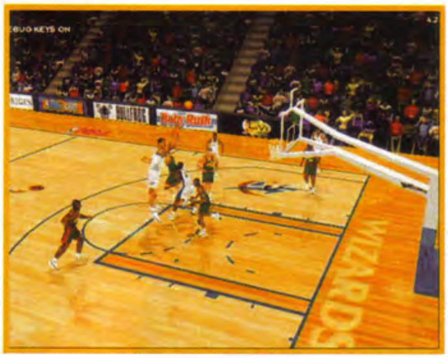
STRATEGY

1. X-COM 3
2. RED ALERT
3. MASTER OF ORION 2
4. THEME HOSPITAL
5. TOTAL ANNIHILATION

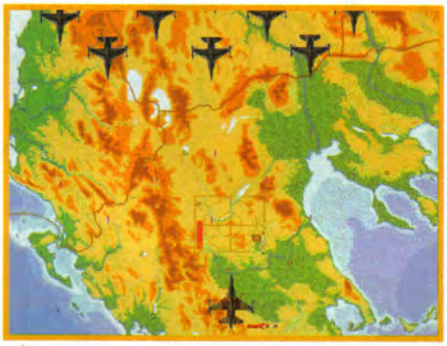
Game Club



THE CURSE OF MONKEY ISLAND: Το τρίτο μέρος του θρυλικού adventure της LucasArts.



NBA LIVE 98: Απλώς το καλύτερο basket game που μπορείτε να βρείτε.



ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ: Το πρώτο ελληνικό πολεμικό παιχνίδι.

P O I N T   S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



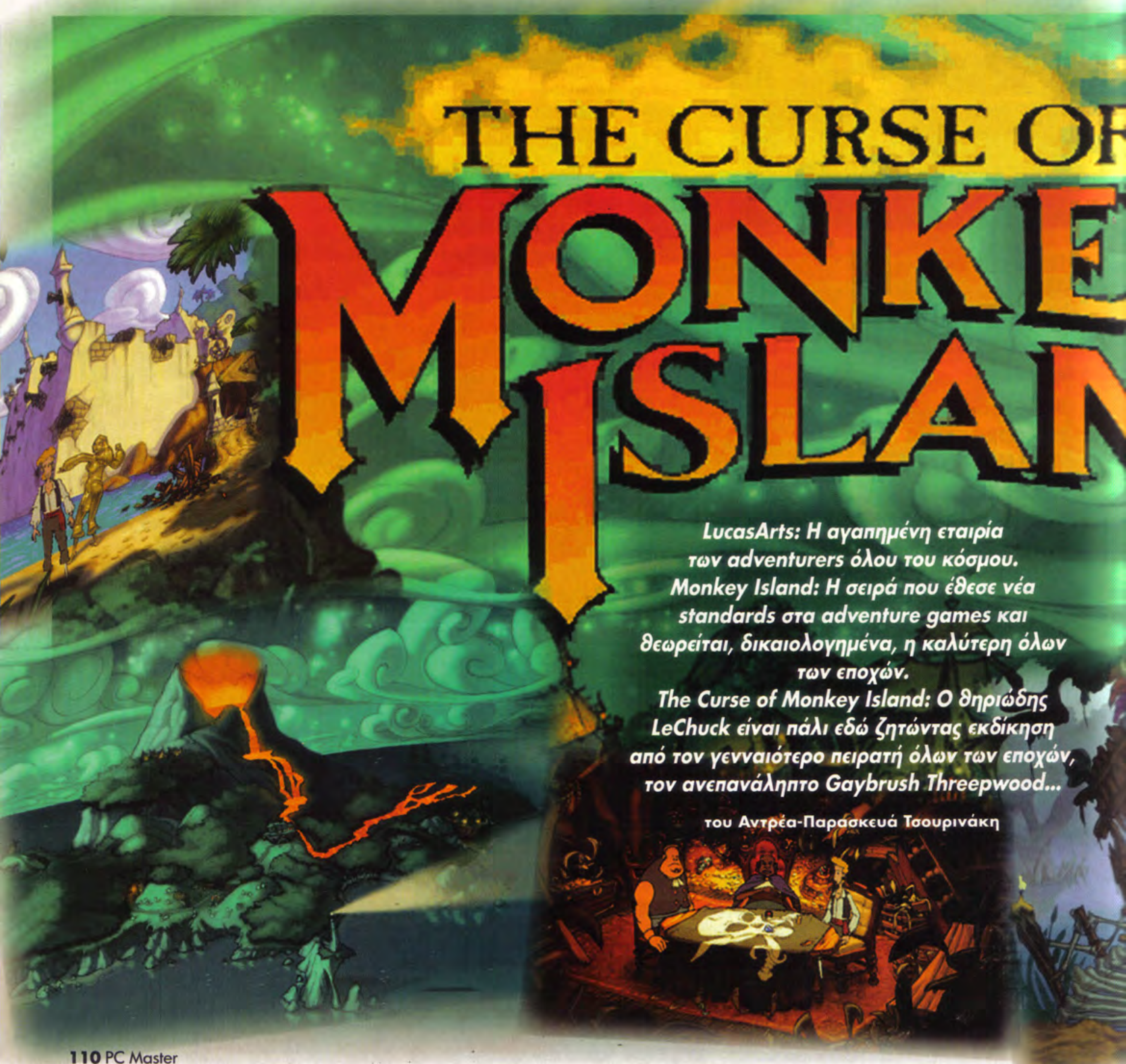
96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



Η LucasArts είναι η εταιρία που μαζί με τη Sierra άλλαξαν τη μοίρα των adventure games. Οπως η περίφημη Roberta Williams (της Sierra) σχεδίασε πρώτη ένα 3D graphic adventure game, έτσι και ο μοναδικός Ron Gilbert (τότε δούλευε για τη LucasArts) σχεδίασε το πρώτο menu interface, το περιβόητο Scumm, το οποίο έγινε το σήμα κατατεθέν των σύγχρονων adventure games.

Ας σταθούμε όμως λίγο περισσότερο στον Ron Gilbert. Ο Gilbert δεν αρκέστηκε μόνο στο σχεδιασμό του περίφημου Scumm, το οποίο εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Maniac Mansion, αλλά δημιούργησε και τα Monkey Island 1 (1990) και Monkey Island 2 (1992), ίσως τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Τελικά, έπειτα από κάποια διαφωνία, αποχώρησε από τη LucasArts για να ιδρύσει μία δική του εταιρία που ασχολείται κυρίως με την κυκλοφορία παιδικών adventures. Πριν από περίπου έναν χρόνο



LucasArts: Η αγαπημένη εταιρία των adventurers όλου του κόσμου. Monkey Island: Η σειρά που έθεσε νέα standards στα adventure games και θεωρείται, δικαιολογημένα, η καλύτερη όλων των εποχών. The Curse of Monkey Island: Ο θηριώδης LeChuck είναι πάλι εδώ ζητώντας εκδίκηση από τον γενναιότερο πειρατή όλων των εποχών, τον ανεπανάληπτο Gaybrush Threepwood...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

τον πλησίασε μία νέα εταιρία, η Cavedog, και του πρότεινε να αναλάβει καθήκοντα υπεύθυνου παραγωγής έναντι τεράστιας αμοιβής. Ο Gilbert αποδέχθηκε σχεδόν αμέσως την πρόταση. Το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε με την Cavedog είναι το εκπληκτικό Total Annihilation, ένα strategy που στο εξωτερικό θεωρείται από το σύνολο των ειδικών ως το κορυφαίο του είδους, καλύτερο και από τα περίφημα Command & Conquer και Warcraft. Πάντως, ο Robert Gilbert σε πρόσφατη συνέντευξή του εξέφρασε το παράπονο ότι κανένας εκπρόσωπος της LucasArts δεν επικοινώνησε μαζί του κατά την προετοιμασία του Monkey Island 3, λησμονώντας ότι αυτός ήταν ο δημιουργός της ανεπανάληπτης σειράς.

Πέντε χρόνια ταξίδευε στις θάλασσες ο Gaybrush Threepwood, μετά το επεισόδιο που έχει καταγραφεί στα χρονικά ως το LeChuck's Revenge, αναζητώντας την Elaine, τη γυναίκα που αγάπησε τόσο πολύ...

Μέχρι που... Curses! LeChuck Again!...



ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D cartoon graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι ξεκινά περίπου από εκεί όπου τέλειωσε το Monkey Island 2. Είσαι ναυαγός πάνω σε ένα bumper car τσίρκου. Φθάνοντας στις ακτές του Plunder Island, βλέπεις το φοβερό εχθρό σου, τον πειρατή LeChuck, να πολιορκεί ένα φρούριο, της άμυνας του οποίου ηγείται η αγαπημένη του Elaine Marley. O LeChuck θέλει να την απαγάγει και να την κάνει γυναίκα του!!! Προτού προλάβεις να αντιδράσεις, ο LeChuck σε αιχμαλωτίζει και σε ρίχνει στα αμπάρια του πλοίου του.

Αφού βρεις τρόπο να αποδράσεις και να βυθίσεις το πλοίο του φοβερού εχθρού σου, βρίσκεσαι στην "αγκαλιά" της αγαπημένης σου Elaine. Ζητώντας τη σε γάμο, της προσφέρεις ένα πανέμορφο δαχτυλίδι που πήρες από το θησαυροφυλάκιο του LeChuck, λίγο προτού βυθίσεις το πλοίο του. Τίποτα όμως από ό,τι ανήκει στον τρομερό LeChuck δεν είναι φυσιολογικό. Ετσι, το σπάνιο δαχτυλίδι μετατρέπει την Elaine σε χρυσό άγαλμα εξαιτίας της κατάρας που έφερε. Τότε κάνεις τη δεύτερη λανθασμένη κίνηση. Φεύγεις αναζητώντας βοήθεια και όταν επιστρέφεις, ανακαλύπτεις ότι το άγαλμα έχει εξαφανιστεί. Ποιος κάνει το λάθος να αφήσει ένα ΟΛΟΧΡΥΣΟ άγαλμα σε ένα νησί γεμάτο πειρατές και γυρνώντας περιμένει να το βρει;

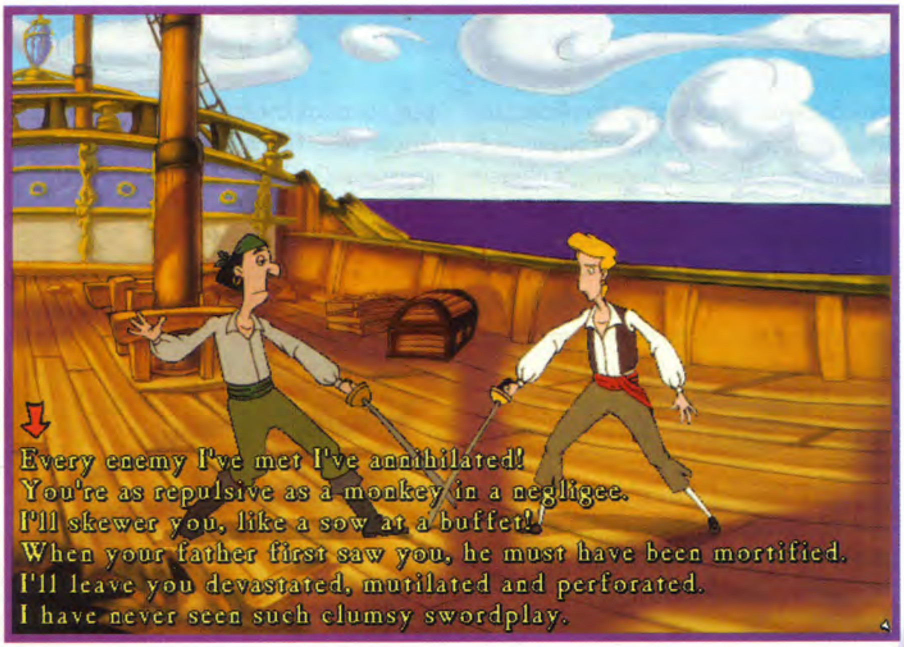
Ετσι, η περιπέτειά σου λαμβάνει νέα διάσταση. Καταρχήν, πρέπει να βρεις ποιος έκλεψε το άγαλμα της Elaine και πού το έχει κρύψει. Στη συνέχεια καλείσαι να ανακαλύψεις τη συνταγή (και όλα τα υλικά της) που θα επαναφέρει την Elaine στην προηγούμενη κατάσταση. Και σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, ο LeChuck σε ψάχνει παντού αναζητώντας εκδίκηση...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι handmade και καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Πρόκειται για τα καλύτερα cartoon graphics που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους. Τα background σχέδια των τοποθεσιών είναι απίστευτης ομορφιάς και οι χρωματισμοί αποτελούν δείγμα τελειότητας. Ειδικά τα animated sequences είναι μοναδικά. Ο ήχος αγγίζει το τέλειο. Μπορεί να μην έχει τους ανεπανάλη-



Από το ευτυχές φινάλε του παιχνιδιού. Σαν τον Γιάννη με τη Βασούλα μας...



Οι μονομαχίες με τις φράσεις-προσβολές.

πτους ambient ήχους του Riven, διαθέτει όμως πανέμορφα μουσικά background κομμάτια, σχεδόν τέλεια ηχητικά εφέ, άψογες και πολύ ατμοσφαιρικές ομιλίες και, το κυριότερο, μέσω του παιχνιδιού προσφέρεται η δυνατότητα εμφάνισης όλων των διαλόγων σε κείμενο πάνω στην οθόνη, κάτι που αποδεικνύει το σεβασμό της LucasArts προς τους θαυμαστές της.

Το Scumm interface έχει υποστεί μία μικρή μετατροπή στο παιχνίδι. Ετσι, κάνοντας απλώς κλικ κάπου επάνω στην οθόνη ο ήρωας θα προχωρήσει προς εκείνο το σημείο. Προκειμένου για την αλλαγή τοποθεσίας, κάνοντας ένα κλικ, τα ειδικά κόκκινα βέλη κίνησης υποδεικνύουν την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσει.



Βάλε τα εκρηκτικά στον χιονάνθρωπο και μετά ρίξε πιπέρι στον LeChuck...

Κάνοντας δεξί κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης, ανοίγεις το inventory του παιχνιδιού (πατώντας το πλήκτρο "I" ή το "TAB" πλήκτρο), όπου όλα τα αντικείμενα εμφανίζονται με το graphic icon τους. Οδηγώντας τον κέρσορα του mouse πάνω σε ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα, τον οποίο "καταλαβαίνει" το παιχνίδι και εμφανίζει το όνομά του πάνω στην οθόνη, πάτησε το αριστερό πλήκτρο του mouse και κράτησέ το πατημένο για ένα δευτερόλεπτο. Αμέσως θα εμφανιστεί το ειδικό Scumm Action Interface, το οποίο περιέχει τρία icons: ένα χέρι, ένα κρανίο και ένα κεφάλι παπαγάλου. Η επιλογή του icon-χέρι αντιστοιχεί γενικά στην εντολή ACTION (Get, Use κ.λπ.), των ματιών του icon-κρανίου στην εντολή EXAMINE ή LOOK THROUGH σε ειδικές περιπτώσεις, ενώ τέλος η επιλογή του icon-κεφάλι παπαγάλου αντιστοιχεί γενικά στην εντολή TALK, εκτός

ΦΡΑΣΕΙΣ-ΠΡΟΣΒΟΛΕΣ ΤΩΝ ΠΕΙΡΑΤΩΝ

- **I'll have you devastated, mutilated, perforated.**
  Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.
- **When your father first saw ya, he must have been mortified.**
  At least mine can be identified.
- **Every enemy I've met I've annihilated.**
  With your breath, I'm sure they all suffocated.
- **You're as repulsive as a monkey in a négligée.**
  I look THAT much like your fiancée.
- **I'll skewer you, like a sow at a buffet.**
  When I'm done with YOU, you'll be a boneless fillet.
- **I have never seen such dumsy swordplay.**
  You would have, but you were always running away.
- **Heaven preserve me! You look like something that's died.**
  The only way you'll be preserved is in formaldehyde.
- **I can't rest 'til you've been exterminated.**
  Then perhaps you should switch to decaffeinated.
- **You can't match my witty repartee!**
  I could if you would use some breath spray.
- **En garde touche.**
  Oh, that is so cliche.
- **You're the ugliest monster ever created.**
  If you don't count all the ones you've dated.
- **Would you like to be buried or cremated?**
  With you around, I'd prefer to be fumigated.
- **Killing you would be justifiable homicide.**
  Then killing you must be justifiable fungicide.
- **Through the Caribbean, my great deads are celebrated.**
  Too bad they're all fabricated.

ειδικών επίσης περιπτώσεων που λειτουργεί ως EAT/DRINK/BLOW κ.λπ. Αν και ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός, εντούτοις το νέο interface δεν είναι πολύ λειτουργικό. Μέσα στο inventory σου υπάρχει η λειτουργία του Scumm Action Interface, ενώ για να ανασύρεις ένα αντικείμενο μέσα από το inventory, με απλό κλικ σε αυτό ο κέρσορας παίρνει τη μορφή του. Τώρα, αν κάνεις κλικ το ίδιο αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο μέσα στο inventory σου, το αποτέλεσμα θα είναι ένας συνδυασμός των δύο. Αν, δε, "τραβήξεις" το νέο αυτό αντικείμενο έξω από το σεντούκι-inventory, θα παραμείνει στη γενική οθόνη δράσης περιμένοντας να το κάνεις κλικ/χρησιμοποιήσεις κάπου.

Κατά την ομιλία σου με άλλους χαρακτήρες ακολουθείς την κλασική δομή συζήτησης που καθιέρωσε η LucasArts. Μερικές φράσεις είναι πολύ σημαντικές, μια και αυτές θα δώσουν νέα στοιχεία για τη δράση του παιχνιδιού.

Πατώντας το πλήκτρο F1 (πάνε πια τα κλασικά πλήκτρα F5 κ.λπ. της LucasArts) εμφανίζεις το ειδικό TABLE OF CONTENTS. Εδώ περιέχονται οι επιλογές SAVE με 102 θέσεις για πανέμορφα saves, LOAD, RESTART και QUIT. Από εδώ επίσης ρυθμίζονται τα Effects, Voice και Music Volume, το αν θα έχεις μόνο Voice ή και



Η πανέμορφη πόλη του Puerto Pollo.

Text ταυτόχρονα, καθώς και ο χρόνος παραμονής των κειμένων πάνω στην οθόνη. Το SHOW OBJECT LINE εμφανίζει την ονομασία των "αντικειμένων" που "καταλαβαίνει" το παιχνίδι πάνω στην οθόνη, γι' αυτό ΣΥΝΙΣΤΩ να το αφήσεις ΜΑΡΚΑΡΙΣΜΕΝΟ.

Στο Table of Contents η εταιρία δείχνει το απαράμιλλο χιούμορ της. Προσπάθησε να ενεργοποιήσεις το ειδικό 3D acceleration mode και θα πάρεις την απάντηση που σου αξίζει, μια και δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πρόκειται για ένα adventure game. Πατώντας το πλήκτρο SpaceBar κάνεις PAUSE, κατά τη διάρκεια των ομιλιών/διαλόγων πατώντας το πλήκτρο "." προσπερνάς την τρέχουσα κάθε φορά φράση, ενώ με το πλήκτρο Escape κάνεις bypass κάποια (όχι πάντως όλα) animated sequences.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα υπέροχο adventure που θα συνεχίσει τη μεγάλη παράδοση των δύο πρώτων Monkey Island. Ανεπανάληπτα cartoon γραφικά, εξαιρετικά πλούσια και μεγάλη σε διάρκεια δράση, μοναδικό χιούμορ και έξυπνοι γρίφοι συνθέτουν ένα adventure που θα αφήσει εποχή. ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	95

96





Ο χάρτης των ναυμαχιών στις οποίες εμπλέκεσαι.



Δείγμα του Action Interface του παιχνιδιού.



Βρίσκοντας τον περίφημο χάρτη του Blood Island.

Τέλος, αξίζει αναφοράς το εξαιρετικά προσεγμένο manual του παιχνιδιού-από τα καλύτερα που έχουμε δει τα τελευταία χρόνια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, χάρη στα καταπληκτικά γραφικά του αλλά κυρίως στους μοναδικής ποιότητας διαλόγους του, είναι μαγευτική. Το χιούμορ του τσακίζει κόκαλα. Ειλικρινά δεν θυμάμαι από πότε είχα να δω τόσο έξυπνους διαλόγους. Δεν μπορείς να ξεκολλήσεις από την οθόνη.

Το παιχνίδι διαθέτει δύο επίπεδα δυσκολίας, το απλό και το "Mega Monkey". Το δεύτερο επίπεδο δεν μοιάζει με αυτό του Monkey Island 2, όπου είχες στη διάθεσή σου επιπλέον τμήματα δράσης. Τώρα απλώς έχεις περίπου 8-10 επιπλέον γρίφους. (Το πλήκτρο "D" δείχνει ποιο επίπεδο δυσκολίας ακολουθείς.)

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και χωρίζεται σε έξι μέρη. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη σε έκταση δράση του τελευταίου χρόνου. Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού ισχυρίζονται ότι η χρονική διάρκεια της δράσης βρίσκεται στα ίδια επίπεδα με αυτήν του Monkey Island 2, κάτι το οποίο αμφισβητώ. Πάντως, εκτιμώ ότι δεν πρόκειται να αφήσει κανέναν παίκτη ανικανοποίητο στον τομέα αυτό. Στο παιχνίδι περιέχονται πλήθος χαρακτήρων από τα προηγούμενα Monkey Island, καθώς και πολλοί γρίφοι που αναφέρονται σε αυτά.

Οι γρίφοι του είναι αρκετά έξυπνοι και πρωτότυποι. Κατά τη γνώμη μου, ένα από τα πιο όμορφα ση-



Δείγμα του inventory σου.



Ο χάρτης του νησιού από όπου ξεκινάς.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Pentium στα 90MHz.
	16MB RAM.
	Windows 3.11/95, 4x CD-ROM drive και στο σκληρό περίπου 2MB χωρίς όμως τα saves.
	1MB DirectX 5.0 συμβατή κάρτα γραφικών, DirectX 16-bit συμβατή κάρτα ήχου.
	Το πακέτο, που περιλαμβάνει 2 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπός του είναι η Plotline.



Κερδίζοντας το διαγωνισμό των banjo αποκτάς ακόμη ένα μέλος για το πλήρωμά σου.



μεία του παιχνιδιού βρίσκεται στο τρίτο κεφάλαιο, όπου ως γνήσιος πειρατής εμπλέκεσαι σε ναυμαχίες με αντίπαλα πειρατικά πλοία. Αν δε βγεις νικητής από αυτές, περνάς σε μονομαχίες με φράσεις-προσβολές όπως ακριβώς και στο Monkey Island 1. Σκοπός σου είναι να κερδίσεις αρκετές ναυμαχίες αλλά και μονομαχίες με πειρατές, ώστε, με τα χρήματα που θα συγκεντρώσεις, να αγοράσεις νέα κανόνια για να αντιμετωπίσεις τον Captain Rottingham και να πάρεις πίσω το χάρτη του Blood Island. Στις μονομαχίες με τις φράσεις-προσβολές πρέπει πρώτα απ' όλα να μάθεις όσες περισσότερες προσβολές μπορείς και στη συνέχεια να τις επαναλάβεις ώστε να βρεις τις σωστές απαντήσεις τους. (Δες το σχετικό box-άκι που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές.) Στην τελική μονομαχία σου με τον Rottingham, θα σου απευθύνει νέες φράσεις, τις απαντήσεις των οποίων γνωρίζεις, απλώς πρέπει να βρεις τη σωστή σχέση τους.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή, ξεκινάς ως αιχμάλωτος μέσα στο πλοίο του LeChuck. Μίλα στον μικρό πειρατή μέχρι να σου δώσει το pirate literature και να ρίξει τον πλαστικό γάντζο του. Πάρε τον, όπως και το ramrod από τον τοίχο. Κάνε USE το κανόνι και βύθισε τις βάρκες με τους σκελετούς του LeChuck. Στο inventory σου συνδύασε τα plastic hook και ramrod. Κοίτα ξανά έξω από το παράθυρο και με το gaff πάρε από το debris τα skeleton arm και cutlass. Μίλα με τον Murray. Γύρνα, κόψε με το σπαθί το σχοινί και κάνε USE το κανόνι. Στο δωμάτιο με τους θησαυρούς πάρε το bag και μετά το ring. Κάνε USE το ring στο porthole και... η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



"Αφαιρώντας" την κατάρα από την αγαπημένη σου Elaine.



STRATEGY

TOTAL ANNIHILATION

Αυτοδιαφημίζεται ως ο "φονιάς" του Command and Conquer. Για να είναι βάσιμος ένας τέτοιος ισχυρισμός, πρέπει να αναφέρεται σε παιχνίδι ικανό να αγγίξει το τέλειο. Είναι, μάλιστα, πολλά τα σημεία αναφοράς που πρέπει να συνδυαστούν. Και όμως, ο ισχυρισμός εν μέρει επαληθεύεται. Το Total Annihilation δείχνει το δρόμο των εξελίξεων...

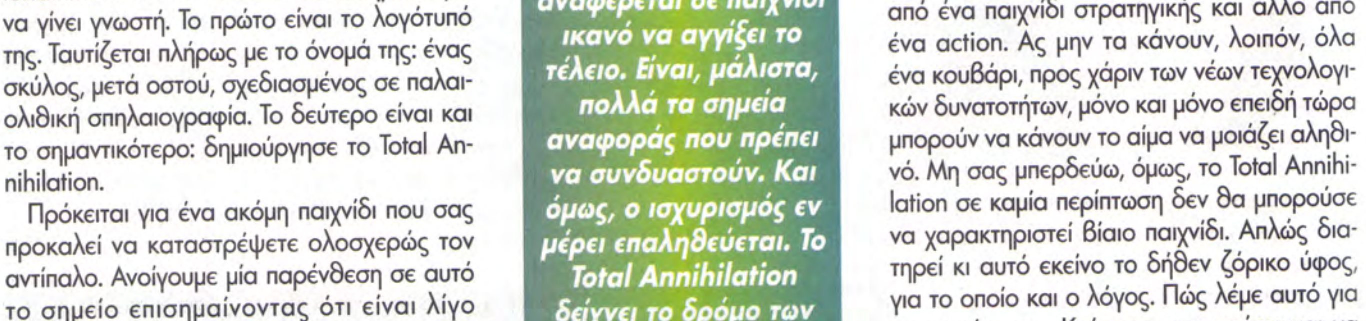
του Ηλία Βουτσά

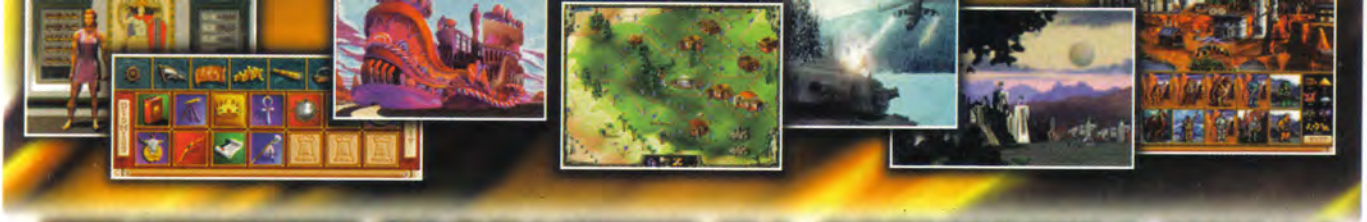
Η Cavedog Entertainment μου ήταν σχεδόν άγνωστη μέχρι πρότινος. Αυτό βέβαια δεν έχει σημασία, καθώς και η Id Software ήταν άγνωστη πριν από λίγα χρόνια, έφτιαξε όμως το Doom. Η Cavedog Entertainment διαθέτει δύο πλεονεκτήματα για να γίνει γνωστή. Το πρώτο είναι το λογότυπό της. Ταυτίζεται πλήρως με το όνομά της: ένας σκύλος, μετά οστού, σχεδιασμένος σε παλαιολιθική σπηλαιογραφία. Το δεύτερο είναι και το σημαντικότερο: δημιούργησε το Total Annihilation.

Πρόκειται για ένα ακόμη παιχνίδι που σας προκαλεί να καταστρέψετε ολοσχερώς τον αντίπαλο. Ανοίγουμε μία παρένθεση σε αυτό το σημείο επισημαίνοντας ότι είναι λίγο εκνευριστικό να "πουλάνε" τώρα τελευταία τα παιχνίδια στρατηγικής αυτό το ξεπερασμένο "Doom-οειδές" ύφος καταστροφών, φόνων και αιματηρών κατακτήσεων, τιτλοφορούμενα με ζόρικες (και καλά) λέξεις. Γιατί να θέλει κάποιος να "συντρίψει, σκοτώσει και καταστρέψει" τον κόσμο ή, έστω, να "εκμηδενίσει ολοκληρωτικά" τον αντίπαλο, όπως συμβαίνει στη συγκεκριμένη περίπτωση; Πρέπει να "πωρωθούν" οι πιτσιρικάδες με τέτοια για να αγοράσουν το παιχνίδι; Παιχνίδια στρατηγικής είναι και τα Civilization, Caesar και Theme Park και, μάλιστα, με απίστευτα εθιστικές (συνάμα και επιμορφωτικές) ιδιότητες, χωρίς να περιέχουν ούτε έναν αληθοφανή θάνατο. Ας καταλάβουν ορισμένοι ότι άλλο περιμένει κανείς από ένα παιχνίδι στρατηγικής και άλλο από ένα action. Ας μην τα κάνουν, λοιπόν, όλα ένα κουβάρι, προς χάριν των νέων τεχνολογικών δυνατοτήτων, μόνο και μόνο επειδή τώρα μπορούν να κάνουν το αίμα να μοιάζει αληθινό. Μη σας μπερδεύω, όμως, το Total Annihilation σε καμία περίπτωση δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί βίαιο παιχνίδι. Απλώς διατηρεί κι αυτό εκείνο το δήθεν ζόρικο ύφος, για το οποίο και ο λόγος. Πώς λέμε αυτό για τη γυναίκα του Καίσαρα που πρέπει και να φαίνεται τίμια; Ε, κάπως έτσι.

Ο ΓΑΛΑΞΙΑΚΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ

Οταν όλα στον κόσμο ήταν όμορφα και επικρατούσε παγκοσμίως ένα καθεστώς ειρήνης, η επιστήμη διοικούσε τον Γαλαξία μέσω της κυβέρνησης που ονομαζόταν Core. Τα μεγάλα επιτεύγματά της, όμως, ήταν αυτά τα οποία στο τέλος ανέτρεψαν την κατάσταση. Η νίκη του ανθρώπου επί του θανάτου επιτεύχθηκε με





την εκμετάλλευση της δυνατότητας αντιγραφής του εγκεφάλου και την πλήρη μεταφορά της ανθρώπινης συνείδησης σε μηχανές. Την ιδιότυπη αυτή αθανασία η Core επέβαλε σε όλους τους πολίτες για την προστασία τους. (Το τι λογής παράδεισος ήταν αυτός που επέβαλε τέτοια όμορφα πράγματα στους πολίτες θα σας γελάσω. Εδώ το σενάριο χωλαίνει λιγάκι.) Αυτοί που δεν αποδέχθηκαν τον ορθολογισμό της Core σχημάτισαν, στην άλλη άκρη του Γαλαξία, μία ομάδα αντίστασης την οποία ονόμασαν Arm. Χωρίς πολλές περιστροφές, άρχισε ένας πόλεμος που έμελλε να καταστρέψει τον Γαλαξία και να αφήσει πίσω του ερείπια. Τόσο η Core όσο και η Arm χρησιμοποίησαν φρικτές τεχνικές, όπως είναι η κλωνοποίηση και η πολλαπλή αντιγραφή των στρατιωτικών διανοιών σε θανατηφόρες μηχανές. Οι λίγοι που απέμειναν δεν διδάχθηκαν τίποτα και συνεχίζουν να πολεμούν σε κατεστραμμένους κόσμους, με σκοπό την ολοκληρωτική εκμηδένιση του αντιπάλου.

Αυτό είναι, εν ολίγοις, το σενάριο του παιχνιδιού. Είναι φανερό ότι δεν υπάρχουν καλοί και κακοί και πως μοναδικός στόχος σας είναι να νικήσετε τον αντίπαλο με κάθε κόστος. Αναλαμβάνετε μία εκ των δύο δυνάμεων και προσπαθείτε για το καλύτερο, χωρίς να σας βασανίζουν τα ηθικά διλήμματα που θέτουν άλλα computer games. (Επιτέλους, ένα game στο οποίο δεν πρέπει να σώσετε κανέναν από τίποτα.)



Το briefing κάποιας αποστολής. Θα έχετε αρκετά διαφορετικές αποστολές να φέρετε εις πέρας, πέρα από την εξολόθρευση του αντιπάλου.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cavedog Entertainment
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Real-time war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Καθοριζόμενο

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Οι αρχικές επιλογές του παιχνιδιού δεν είναι πολλές. Περιορίζονται στην επιλογή single ή multi player game, στα options (δίνουν αρκετές επιλογές στον παίκτη) και στην επιλογή campaign ή απλού παιχνιδιού εξάσκησης. Μόλις αποφασίσετε για τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού σας, θα βρεθείτε στην κυρίως οθόνη, στο κέντρο της οποίας θα δείτε τον Commander σας, το πρώτο και κυριότερο ρομπότ που θα χρειαστείτε. Οι Commanders είναι εξαιρετικοί πολεμιστές, διαθέτουν ένα από τα ισχυρότερα όπλα του παιχνιδιού (αυτό της αποσύνθεσης), αυτοθεραπεύονται, επισκευάζουν άλλες μονάδες και χειρίζονται ένα είδος τόρνου (ήτοι διαμορφωτή) που έχει τη δυνατότητα να κατασκευάζει κτίρια με τη βοήθεια νανορομπότ.

Στα μακρινά εκείνα χρόνια, η επιστήμη έχει κατορθώσει να κάνει θαύματα στον τομέα της νανοτεχνολογίας, που είναι και η μοναδική βιομηχανική μέθοδος. Τα νανορομπότ της εποχής, της τάξης του ενός micron (1/1.000.000 του μέτρου), μπορούν να κατασκευάσουν οτιδήποτε ταχύτερα και πληρέστερα από κάθε άλλη μέθοδο, αρκεί να υπάρχει το σχετικό σχέδιο στη μνήμη τους. Μπορούν, βέβαια, να αναπαράγουν και τον ίδιο τους τον εαυτό σε μία ασταμάτητη αλυσίδα. Είναι φανερό, λοιπόν, ότι ο επίδοξος στρατηγός χρειάζεται πλέον μόνον πρώτες ύλες και ενέργεια. Καθώς οι περισσότερες



Η καταστροφή ενός επίδοξου εισβολέα.



STRATEGY



Ακόμη μία αποστολή τελείωσε. Μην επαναπαύεστε, όμως. Ακολουθούν πολλές.



Χτυπήστε τους, προτού σας χτυπήσουν!

κατασκευές είναι αποκλειστικά μεταλλικές, το "πρώτες ύλες" μεταφράζεται σε μεταλλεύματα. Το επίπεδο ενέργειας και μεταλλευμάτων που σας απομένει εμφανίζεται σε δύο οριζόντιες μπάρες πάνω από την κυρίως οθόνη δράσης. Μία επιπλέον μπάρα εμφανίζεται στο αριστερό άκρο της οθόνης όταν επιλέξετε μία μονάδα ή μία ομάδα μονάδων και σας δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσετε νέες, μέσω των ανάλογων εικονιδίων, ή να δώσετε διαταγές σχετικά με τη συμπεριφορά των μονάδων. Κατασκευαστικές μονάδες, εκτός του Commander, κατασκευάζουν όλα τα εργοστάσια, ακόμη και τα ναυπηγεία και τα αεροδρόμια. Ετσι, θα δείτε (πρωτόγνωρο για strategy game) αεροπλάνα να στέκουν καταμεσής στον ουρανό και με τους ειδικούς τόρνους-διαμορφωτές να κατασκευάζουν ορυχεία ή να επισκευάζουν μονάδες εδάφους. Τα μεταλλεύματα εξορύσσονται σε κάθε πλανήτη με ειδικά εργαλεία που, αν και μπορούν να αντλήσουν μέταλλο από παντού, είναι καλύτερο να χρησιμοποιούνται πάνω σε φλέβες που γυαλίζουν στο έδαφος. Εναλλακτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ένας κατασκευαστής μετάλλου, που χρειάζεται όμως τεράστια ποσά ενέργειας για να λειτουργήσει. Η ενέργεια αντλείται από τον ήλιο, τον αέρα, από γεωθερμικά εργοστάσια (χτίζονται μόνο πάνω από γεωθερμικές πηγές), από τα κύματα της θάλασσας ή εργοστάσια σύντηξης. Ειδικά τα τελευταία παράγουν τεράστια ποσά ενέργειας. Με δύο τέτοια, μάλιστα, θα λύσετε διά παντός το ενεργειακό πρόβλημά σας, όσο αυξημένες κι αν είναι οι απαιτήσεις της πίστας. Στην επάνω αριστερή πλευρά της πίστας υπάρχει ένας minimap, ο οποίος, αν έχετε ενεργοποιημένα κάποια ισχυρά ραντάρ, θα σας δείχνει όλες τις φιλικές και εχθρικές μονάδες, όσο μακριά κι αν βρίσκονται.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένος και δεν πρόκειται να σας δυσκολέψει. Οι πολλές αυτοματοποιήσεις, μάλιστα, που υποστηρίζονται (π.χ. πολλαπλή κατασκευή μονάδων και αυτόματη ανάθεση καθηκόντων σε αυτές) θα σας λύσουν τα χέρια, καθώς η προσοχή σας θα επικεντρωθεί στις μάχες και όχι στην επαναλαμβανόμενη κατασκευή και διαχείριση μονάδων. Ακόμη και οι επισκευές μπορούν να πραγματοποιούνται αυτόματα, αναθέτοντας σε μία κατασκευαστική μονάδα την περιπολία κάποιας περιοχής.

Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι τόσο η συμπεριφορά των μονάδων σας όσο και και αυτή των αντιπάλων είναι αρκετά "έξυπνες". Αν οι μονάδες σας δουν εχθρικές δυνάμεις, θα σπεύσουν να επιτεθούν σε αυτές (σύμφωνα πάντα με τις διαταγές σας) και θα κάνουν τις απαραίτητες μανούβρες, προκειμένου να αποφύγουν τα πυρά των αντιπάλων. Αυτοί

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 100.


16MB.


40MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.


SVGA κάρτα γραφικών, sound card, mouse.


Το παιχνίδι (2 CDs) μας πρόσφερε η CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).



πάλι, αν δουν ότι δεν "τους παίρνει", θα προτιμήσουν την αξιοπρεπή υποχώρηση από την τυφλή σφαγή. Οπως συμβαίνει σχεδόν σε όλα τα παιχνίδια του είδους, τα κτίρια και οι μονάδες του πρώτου επιπέδου φτιάχνουν άλλες ισχυρότερες, οι οποίες με τη σειρά τους θα κατασκευάσουν ορισμένες από τις πιο καταστροφικές μηχανές του παιχνιδιού. Τα μοναδικά προβλήματα χειρισμού που συνάντησα σχετίζονταν με τα πλήκτρα ανάκλησης των ομαδοποιημένων οχημάτων (Alt + 1, 2, 3...) αντί του συνηθισμένου ενός πλήκτρου, καθώς και με το ότι ο minimap δεν υποστηρίζει αυτόματη μεταφορά της απεικόνισης σε κάποιο σημείο. Αν είχαν προσεχθεί αυτά τα δύο σημεία, ο χειρισμός θα άγγιζε το τέλειο.



Εμπρησμός σε υψηλή ανάλυση (800x600).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το ισχυρότερο σημείο του παιχνιδιού είναι αναμφίβολα τα γραφικά του, τα οποία ξεφεύγουν κατά πολύ του μέσου όρου. Υποστηρίζονται τρεις υψηλές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768) για να προσαρμόσετε το οπτικό πεδίο στα γούστα σας. Οι πίστες είναι σχεδιασμένες με τέτοιον τρόπο ώστε να μη δείχνουν επίπεδες. Υπάρχουν πολλά φυσικά εμπόδια που πρέπει να ξεπεραστούν, η δε αλληλεπίδραση μονάδων-περιβάλλοντος είναι αξιοσημείωτη. Κάψτε ένα δέντρο και θα δείτε ένα ολόκληρο δάσος να εξαφανίζεται από την πυρκαγιά! (Το αντιοικολογικό της υπόθεσης αντισταθμίζεται από το γεγονός ότι το παιχνίδι υποστηρίζει τις λεγόμενες εναλλακτικές μορφές ενέργειας.) Περιλαμβάνονται πολλές και διαφορετικές σε εμφάνιση πίστες, αφού το σκηνικό του πολέμου αλλάζει διαρκώς πλανήτη. Οι μονάδες είναι πράγματι τρισδιάστατες, μπορούν να κινηθούν προς όλες τις κατευθύνσεις με την ανάλογη αλλαγή στην απεικόνισή τους, είναι καλοσχεδιασμένες και διαθέτουν καλό animation. Οι εκρήξεις είναι αρκετά αληθοφανείς.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού περιλαμβάνει ένα μέτριο video, οι στατικές εικόνες όμως, που συμπληρώνουν το πέρας μίας αποστολής, είναι εντυπωσιακές. Οι σκιάσεις των πάντων είναι εξαιρετικές. Υποστηρίζονται και ειδικές τεχνικές όπως η anti-aliasing για ακόμη καλύτερα οπτικά αποτελέσματα. Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, καθώς κατορθώνει σε συνδυασμό με τη μουσική να δημιουργήσει πολεμική ατμόσφαιρα. Αν και οι απαιτήσεις του Total Annihilation από πλευράς υπολογιστικής ισχύος είναι αυξημένες, το παιχνίδι είναι απολύτως playable ακόμη και σε έναν Pentium στα 75MHz (ακόμη και στην ανάλυση 800x600) και "πετά" σε έναν 166άρη. Θετικό είναι και το γεγονός ότι μπορείτε να απενεργοποιήσετε διάφορες γραφικές λειτουργίες προκειμένου να κερδίσετε μεγαλύτερη ταχύτητα, χωρίς να χρειαστεί να κάνετε ιδιαίτερους συμβιβασμούς ως προς την ποιότητα. Ο συνδυασμός όλων αυτών δημιουργεί το τελικό ζητούμενο για κάθε computer game: απαράμιλλο gameplay. Αυτό σημαίνει επιπλέον μεγάλη αντοχή στο χρόνο, ιδιαίτερα αν αναλογιστούμε ότι υποστηρίζονται όλοι οι δυνατοί τρόποι σύνδεσης για multiplayer game - περίπτωση κατά την οποία οι υπολογιστικές απαιτήσεις αυξάνουν κατακόρυφα. Στα θετικά του προγράμματος συγκαταλέγεται και το επιμελημένο από την αντιπρόσωπο CD-Media ελληνικό εγχειρίδιο.

Χωρίς να χαρακτηρίζεται τέλειο, το Total Annihilation είναι ένα παιχνίδι που φέρει αρκετές καινοτομίες σε σχέση με τα μέχρι τώρα ισχύοντα (κυρίως στα γραφικά και το χειρισμό), η δε ευκολία και απλότητα του χειρισμού το καθιστούν ιδανικό για να προσελκύσει τους οπαδούς, άλλων κατηγοριών παιχνιδιών. "Φονιάς" του Command and Conquer; Εχει όλα τα προσόντα για κάτι τέτοιο, η τελική απόφαση, όμως, ανήκει αποκλειστικά στους gamers.

■

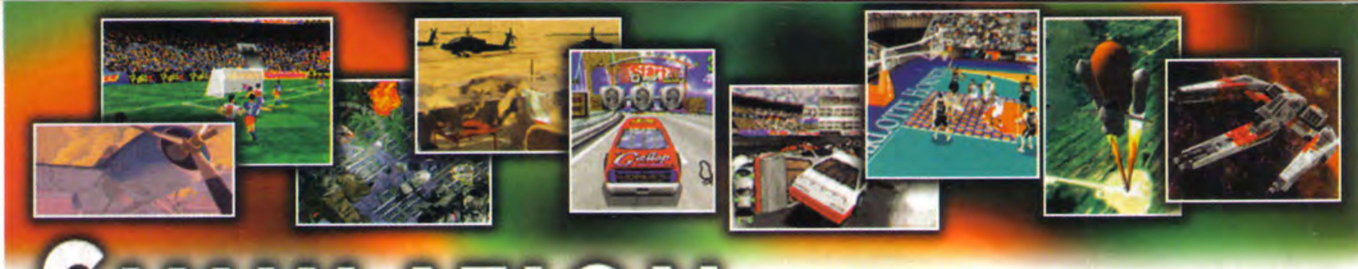
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Κινούμενο βάσει καθιερωμένων συνταγών επιτυχίας, έχει όλα τα προσόντα να γίνει το μεγάλο hit της Cavedog. Ισως είναι το Command and Conquer της νεότερης γενιάς real-time παιχνιδιών στρατηγικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	90

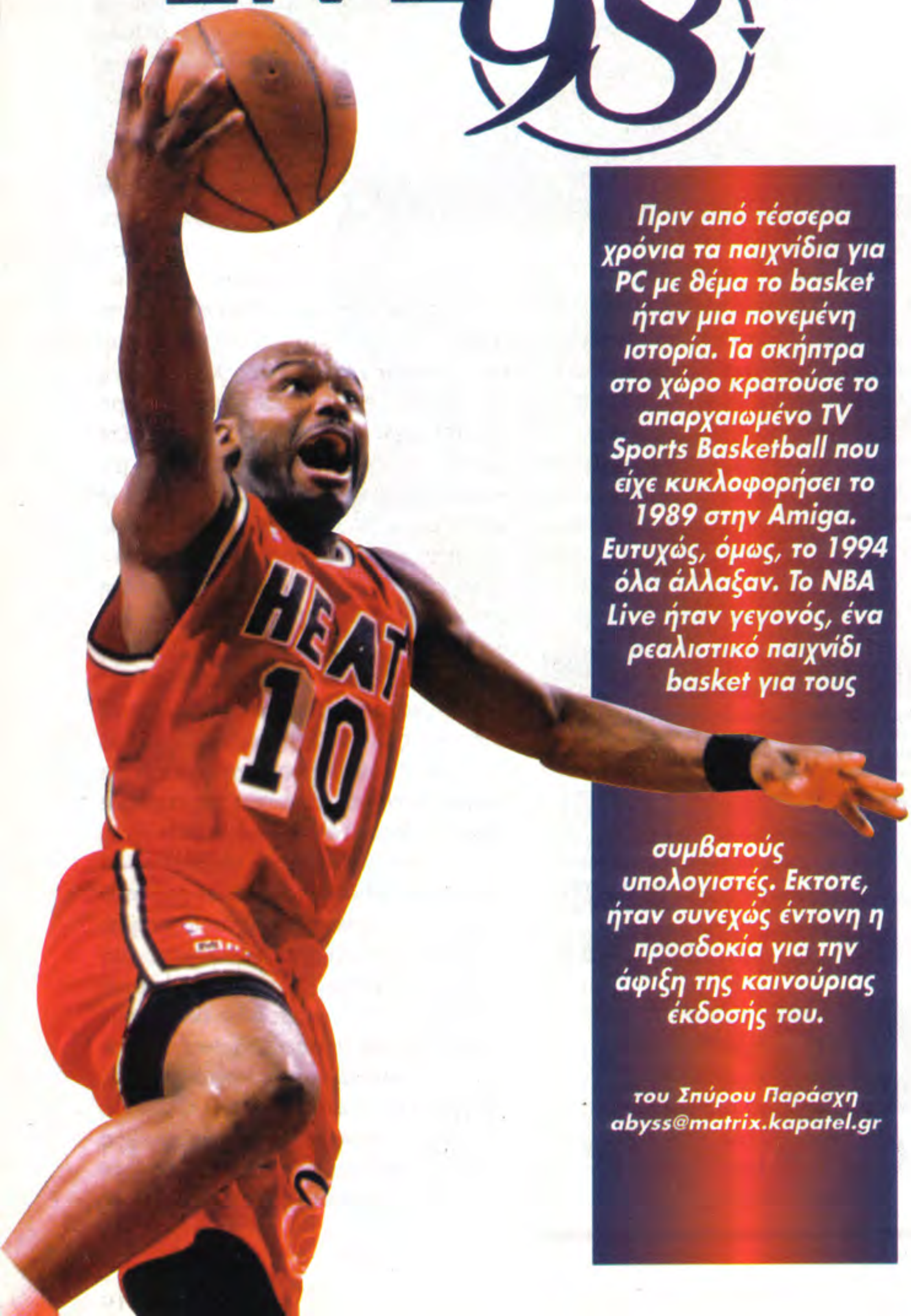
94





NBA LIVE 98

πλησιάζοντας το τέλειο...



Πριν από τέσσερα χρόνια τα παιχνίδια για PC με θέμα το basket ήταν μια πονεμένη ιστορία. Τα σκήπτρα στο χώρο κρατούσε το απαρχαιωμένο TV Sports Basketball που είχε κυκλοφορήσει το 1989 στην Amiga. Ευτυχώς, όμως, το 1994 όλα άλλαξαν. Το NBA Live ήταν γεγονός, ένα ρεαλιστικό παιχνίδι basket για τους συμβατούς υπολογιστές. Εκτοτε, ήταν συνεχώς έντονη η προσδοκία για την άφιξη της καινούριας έκδοσής του.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η επιτυχία της σειράς NBA Live δεν είναι τυχαία. Το παιχνίδι της Electronic Arts, από την πρώτη έκδοσή του, κατάφερε να καθιερωθεί ως το κορυφαίο του είδους. Βέβαια, μετά το NBA Live 95 που έδειξε το δρόμο, κυκλοφόρησε η κατώτερη έκδοση του 1996 και πέρυσι εμφανίστηκε το NBA Live 97 με σημαντικές βελτιώσεις σε όλους τους τομείς. Για την έκδοση του 1998 η Electronic Arts κινήθηκε προς δύο κατευθύνσεις: Αφ' ενός βελτίωσε για μία ακόμη φορά τα γραφικά και αφ' ετέρου προσπάθησε να εξομαλύνει κάποια προβλήματα στο gameplay, λαμβάνοντας υπόψη τις παρατηρήσεις των αγοραστών. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού εμφανίζεται η γνωστή εισαγωγή: Ενα clip-άκι με δυνατή μουσική και πολλές φάσεις από αγώνες NBA. Τα χρόνια όμως έχουν περάσει και αυτά δεν μας εντυπωσιάζουν πια. Γρήγορα, λοιπόν, ESC για να βρεθούμε στην αρχική οθόνη. Το πρώτο που παρατηρεί κάποιος είναι η απουσία του γνωστού interface του NBA 97, με τις εικόνες και τα graffiti γράμματα. Τα πάντα έχουν αντικατασταθεί από απλά, και μάλλον άσχημα, menus. Η αντικατάσταση αυτή όμως έχει και τα θετικά της, καθώς τώρα οι οθόνες φορτώνουν πιο γρήγορα, χωρίς να δοκιμάζεται η υπομονή σας (ιδίως όταν θέλατε να κάνετε αλλαγές κατά τη διάρκεια του αγώνα). Εκτός από τους παραδοσιακούς τρόπους παιχνιδιού των προηγούμενων NBA Live (αγώνας επίδειξης, πρωτάθλημα), στα menus περιέχονται δύο ακόμη επιλογές. Η πρώτη σάς επιτρέπει να συμμετάσχετε σε ένα δια-



σκεδαστικό, αν και πολύ απλό, διαγωνισμό τριπόντων, ενώ η δεύτερη να οδηγήσετε μια ομάδα ως τα play-offs και τον τίτλο από τη θέση του General Manager. Αξίζει να σημειωθεί ότι στην παρούσα έκδοση, όπως και στην προηγούμενη, υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι σε δίκτυο και σύνδεση μέσω modem ή σειριακού καλωδίου. (Δυστυχώς όμως, παραμένει το πρόβλημα συνεργασίας με τα modems. Ακόμα κι αν δώσουμε τη γνωστή εντολή ATX3, το παιχνίδι επιμένει να ζητά dial tone και να μην καλεί. Εν αναμονή ενός patch, λοιπόν.)

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί

ΕΙΔΟΣ
Παιχνίδι basket

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Μπάσιμο του Cemballos.

Το NBA Live 98, όμως, δεν θα κριθεί με βάση αυτές τις ατέλειες. Αυτό που μας ενδιαφέρει είναι το πόσο καλά αποδίδεται ο ίδιος ο αγώνας σε σύγκριση με την προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού, η οποία έθεσε το μέτρο ποιότητας στο είδος. Ετσι, από το jumpball, κιόλας, καθίσταται εμφανές ότι η Electronic Arts έχει καταφέρει να ξεπεράσει τον εαυτό της στα γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το προηγούμενο NBA Live είχε κάνει το μεγάλο άλμα από τα απλά sprites στα πολυγωνικά γραφικά. Στη φετινή έκδοση έχουν επέλθει σημαντικές βελτιώσεις στην τεχνολογία του Virtual Stadium, διατηρώντας όμως τα βασικά χαρακτηριστικά της, όπως τις πολλές κάμερες από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση. Τα γήπεδα, καταρχήν, είναι βελτιωμένα. Αποδίδουν καλύτερα την πραγματικότητα και οι χρωματισμοί είναι πιο αληθοφανείς, ενώ δεν υπάρχουν οι μονόχρωμες, μουντές επιφάνειες των γηπέδων του 97. Επίσης, οι θεατές δεν θυμίζουν τόσο πολύ ταπετσαρία. Οι σχεδιαστές έχουν προσπαθήσει να τους δώσουν κάποιο βάθος, ενώ πλέον πανηγυρίζουν και χειροκροτούν κατά τη διάρκεια του αγώνα. Φυσικά, εξακολουθεί να παρατηρείται το γνωστό, περίεργο, φαινόμενο των γεμάτων εξεδρών ακόμα και σε αδιάφορους αγώνες... αλλά ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας.

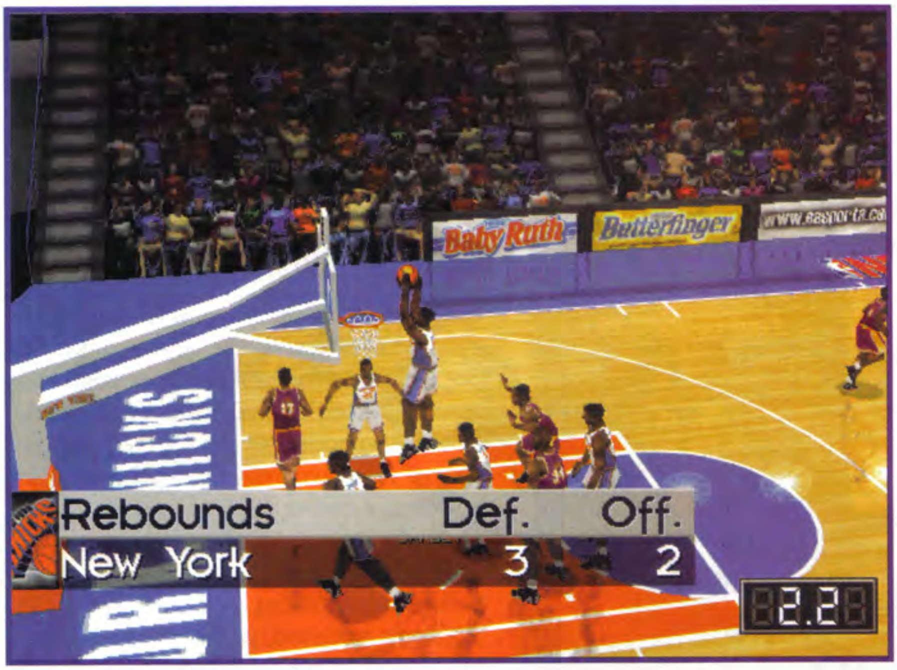
Οι σημαντικότερες βελτιώσεις όμως έχουν επέλθει στους παίκτες. Αποτελούνται από περισσότερα πολύγωνα, με αποτέλεσμα η μορφή τους να θυμίζει περισσότερο ανθρώπους και λιγότερο... ακρίδες, όπως στην προηγούμενη έκδοση. Ειδικά το καινούριο σύστημα απόδοσης των προσώπων έχει κάνει θαύματα. Ρίξτε, για παράδειγμα, μια ματιά στον Vrancovic και θα με θυμηθείτε. Για το animation έχει χρησιμοποιηθεί πάλι motion-capturing πραγματικών παικτών (έχουν συνεργαστεί οι Mitch Richmond, Larry Johnson, Joe Dumars και Christian Laettner), ωστόσο τώρα οι κινήσεις είναι πιο ρεαλιστικές. Για παράδειγμα, τα lay up δεν θυμίζουν μπασκετμπολίστες παιδικής χαράς και γίνονται στο ύψος του στεφανιού. Οι τάπες θυμίζουν πραγματικό basket, ενώ ο καρπός του χεριού των



Μια εναλλακτική - και μάλλον άχρηστη - κάμερα.



SIMULATION



Εντυπωσιακό rebound του Oakley.

παικτών δεν κινείται τόσο σπαστά όσο παλαιότερα και το σουτ δείχνει πιο ρεαλιστικό. Επίσης, έχουν αποδοθεί καλύτερα οι διαφορές στο ύψος και τον όγκο των παικτών, με αποτέλεσμα ο Shaqil να δείχνει πλέον διπλάσιος του Bogues. Συνεχίζοντας, θα διαπιστώσετε με ικανοποίηση τη βελτίωση στη σχεδίαση των στολών των ομάδων, αφού μπορείτε να διακρίνετε τις λεπτότερες ρίγες και το παραμικρό λογότυπο στις φανέλες. Πολύ καλές εντυπώσεις αφήνει το καινούριο texture mapping, το οποίο σας επιτρέπει να δείτε ακόμα και τη διάπλαση των μυών κάθε παίκτη.

Οι βελτιώσεις όμως στα γραφικά δεν σταματούν εδώ. Θα διαπιστώσετε την ύπαρξη πολλών λεπτομερειών που δίνουν ζωή και ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Προσέξτε, για παράδειγμα, τις αντανακλάσεις και τις σκιές που δημιουργούνται στο παρκέ ή στα replays, το γήπεδο με τον πίνακα του σκορ στο κέντρο και τις σκαλωσιές στο ταβάνι. Αν, μάλιστα, ρίξετε το βλέμμα σας στις διαφημιστικές πινακίδες, θα δείτε και τα ονόματα των χορηγών του παιχνιδιού. Ο tempora, o mores! Εντύπωση προκαλούν επίσης τα animations των παικτών, όταν περιμένουν την εκτέλεση βολών. Κάποιοι στρέφουν το κεφάλι τους, άλλοι τεντώνονται και



Οι κύριοι που βοήθησαν στη δημιουργία του παιχνιδιού.

άλλοι απλώς κοιτάζουν. Μην παραλείψετε να προσέξετε επίσης το πώς γέρνει το στεφάνι ύστερα από καρφώματα ή τον τρόπο με τον οποίο "σπαρταράει" το διχτάκι. Πρόκειται για εξαιρετικά γραφικά.

Το NBA Live 98 όμως επιφυλάσσει τον καλύτερο εαυτό του για τους κατόχους καρτών γραφικών με το 3Dfx chip. Αν είστε ένας από τους ευτυχείς κατόχους αυτών των μικρών θαυμάτων, θα απολαύσετε ακόμα μεγαλύτερες βελτιώσεις. Τα χρώματα θα είναι περισσότερα και πιο ζωντανά, το frame rate θα βελτιωθεί θεαματικά και θα μπορέσετε να ενεργοποιήσετε μερικές επιπλέον λεπτομέρειες, λόγου χάρη, να καθορίσετε το πόσο γυαλιστερό θα είναι το δάπεδο.

Βέβαια, παρά τις σημαντικές βελτιώσεις που έχουν σημειωθεί, τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν πολλά περιθώρια να γίνουν ακόμα καλύτερα. Καταρχήν, πολλές από τις κινήσεις των παικτών δείχνουν αφύσικες. Για παράδειγμα, το σουτ με περιστροφή στον αέρα (pivot) θα μπορούσε να γίνει μόνο από αστροναύτη εφοδιασμένο με jetpack. Επίσης, πολλές φορές -κι αυτό είναι εμφανές στα replays- η μπάλα δεν ακουμπά στα χέρια των παικτών αλλά αιωρείται δίπλα σε αυτά, σαν να συγκρατείται από μια αόρατη κλωστή. Ακόμα, με έκπληξη θα δείτε την μπάλα, έπειτα από σουτ των αντιπάλων, να περνά μέσα από τα απλωμένα χέρια των αμυντικών σας, χωρίς να ανακόπτεται η πορεία της. Αυτό συνέβαινε και στο προηγούμενο παιχνίδι, και όπως φαίνεται η Electronic Arts δεν το έχει αντιμετωπίσει ακόμα. Ολα αυτά όμως είναι μικρά παράπονα που δεν μπορούν να αμαυρώσουν την απλή αλήθεια: Το NBA Live 98 έχει τα καλύτερα γραφικά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε αθλητικό παιχνίδι για PC.

Οπως βέβαια καταλαβαίνετε, ανάλογες με την ποιότητα των γραφικών είναι και οι απαιτήσεις του παιχνιδιού. Ετσι, για να τρέξει το NBA Live 98 στον υπολογιστή σας απαιτεί έναν Pentium 100MHz και 16MB, ενώ καταλαμβάνει και 50MB στο δίσκο σας. Φυσικά πρόκειται για τις ελάχιστες απαιτήσεις, οι οποίες απέχουν παρασάγγας από την πραγματικότητα. Η δοκιμή του παιχνιδιού έγινε σε δύο υπολογιστές - έναν P-166MMX με 16MB και κάρτα γραφικών Virge 2240, καθώς και έναν P-188MMX με 32MB και δύο κάρτες γραφικών, εκ των



οποίων η μία ήταν Stealth 3D 2000 και η άλλη Monster 3D. Στο πρώτο σύστημα το παιχνίδι σε υψηλή ανάλυση παιζόταν μεν, αλλά έπειτα από λίγο καταντούσε κουραστικό. Στο δεύτερο η κατάσταση ήταν σχετικά καλύτερη στην απλή έκδοση του παιχνιδιού. Στην 3Dfx έκδοση, όπως ήταν αναμενόμενο, πετούσε, ενώ οπτικά ήταν καλύτερη αλλά όχι σε εντυπωσιακό βαθμό (μη φανταστείτε τη διαφορά Quake - GLQuake). Πάντως, οι απαιτήσεις του NBA Live 98 δεν είναι αυξημένες σε σχέση με τον προκάτοχό του, παρ' ότι τα γραφικά είναι εμφανώς καλύτερα.

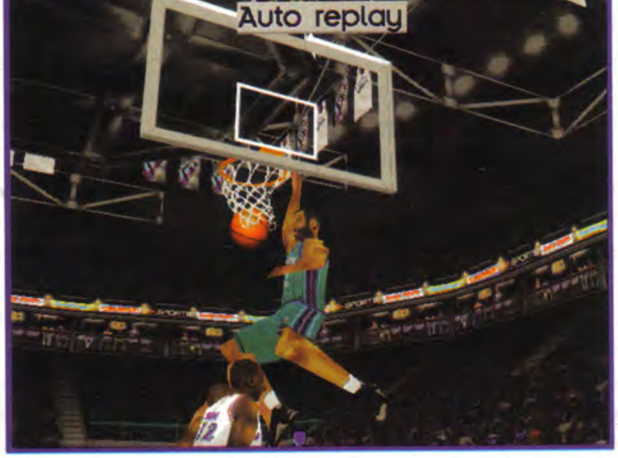


Τα νέα menus είναι απλούστερα.

Η Electronic Arts, μη σταματώντας εκεί, προσπάθησε να βελτιώσει και τις ηχητικές επιδόσεις του παιχνιδιού. Ετσι, στους συνηθισμένους ήχους του γηπέδου και τα μουσικά ιντερμέδια στα timeout έχουν προστεθεί περισσότερες ζητωκραυγές και αντιδράσεις του κοινού. Η σημαντικότερη όμως αλλαγή βρίσκεται στο σχολιασμό του αγώνα. Ναι, πλέον το NBA Live διαθέτει έναν σχολιαστή - και μάλιστα τον γνωστό Verne Lundquist του TNT/TBS - ο οποίος στο παιχνίδι εμφανίζεται λαλίστατος. Παρά τις αναπόφευκτες επαναλήψεις, διαθέτει ένα μεγάλο ρεπερτόριο φράσεων και τα λόγια του παρακολουθούν τις φάσεις. Αν πάντως βαρεθείτε την περιγραφή, μπορείτε εναλλακτικά να επιλέξετε τον εκφωνητή του γηπέδου, ο οποίος κάνει τη δουλειά του όπως στην προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού.

GAMEPLAY & ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε ό,τι αφορά το gameplay οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι η EA κατέβαλε μεγάλη προσπάθεια να λάβει υπόψη της τα σχόλια των παικτών (όπως αυτά έγιναν στην NBA 98 wishlist που συμπληρώθηκε στο Internet). Για παράδειγμα, ένα από τα μεγαλύτερα παράπονα για την προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού ήταν το πλεονέκτημα των centers. Ακόμα και οι χειρότεροι μπορούσαν, με λίγες προσποιήσεις, να φορτώσουν το αντίπαλο καλάθι με πολλούς πόντους. Αυτό μπορείτε να το ξεχάσετε στο NBA Live 98. Σημαντική βελτίωση έχει επέλθει και στα κοψίματα. Πλέον η μπάλα δεν κολλά στο χέρι του αμυντικού, λες και είναι μαγνήτης, αλλά γκελάρει με ρεαλιστικό τρόπο. Επίσης οι αμυντικοί έχουν πλέον το πλεονέκτημα στο rebound έπειτα από χαμένες ελεύθερες βολές και γενικότερα κινούνται με πιο έξυπνο τρόπο προς την μπάλα.



Θριαμβευτικό κάρφωμα του Divac.

ΤΙ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ;

- ✔ Απευθείας έλεγχος των καρφωμάτων. Τώρα πλέον επιλέγετε εσείς αν θα καρφώσετε με το ένα χέρι, με περιστροφή στον αέρα, με σπάσιμο μέσης ή με κάποιον άλλο τρόπο.
- ✔ Απευθείας έλεγχος των lay-up. Επιλέγετε την "ποικιλία" των κινήσεων τις οποίες θα κάνετε κατά το μπάσιμο, παραδείγματος χάριν, αλλαγές χεριού, πέρασμα κάτω από το καλάθι κ.λπ.
- ✔ Εναλλακτικός τρόπος πάσας. Δίνετε πάσα σε οποιονδήποτε παίκτη, ακόμα κι αν δεν τον βλέπετε.
- ✔ Νέες κινήσεις. Reverse ντρίπλες, ντρίπλες πίσω από την πλάτη, προσποιήσεις πάσας, pivots και πολλά άλλα κολπάκια, όλα κατ' επιλογήν.
- ✔ Νέος τρόπος παιχνιδιού. Αναλαμβάνετε τη θέση του General Manager μιας ομάδας και την οδηγείτε στον τίτλο.
- ✔ Διαγωνισμός τριπόντων. Ακόμα και με την οθόνη χωρισμένη στη μέση, για δύο παίκτες ταυτόχρονα.
- ✔ Σχολιασμός των φάσεων από τον εκφωνητή του TNT/TBS, Verne Lundquist.
- ✔ Νέο super star επίπεδο δυσκολίας.
- ✔ Βελτιωμένη τεχνητή νοημοσύνη για τους παίκτες του computer.
- ✔ Βελτιωμένη απεικόνιση των παικτών σε υψηλή ανάλυση.
- ✔ Υποστήριξη για 3Dfx κάρτες.
- ✔ Πιο ρεαλιστική απεικόνιση του προσώπου των παικτών.
- ✔ Συμμετοχή στο παιχνίδι και του Charles Barkley.
- ✔ Νέοι ήχοι στα γήπεδα.
- ✔ Πιο έξυπνη επιλογή της πεντάδας από το computer, έπειτα από μεταγραφές...

...και πολλά άλλα!





O Joe Dumars κατεβάζει την μπάλλα με στιλ.

Ακόμη δεν υπάρχει εκείνο το γελοίο lay up, το οποίο, παρ' ότι γινόταν από πολύ χαμηλά, ήταν σχεδόν ασταμάτητο (εντάξει, μπορούσε να κοπεί αλλά απαιτούσε πολύ καλό συγχρονισμό), εν αντιθέσει με τα καρφώματα. Τώρα τα lay up μπροστά στους ψηλούς δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση, ενώ και τα καρφώματα δεν ανακόπτονται τόσο εύκολα όσο στην έκδοση του 97.

Οι βελτιώσεις όμως συνεχίζονται. Στο NBA 98 δεν θα δείτε τον υπολογιστή να επιδίδεται σε αλλεπάλληλα τρίποντα, όταν βρίσκεται πίσω στο σκορ όπως συνέβαινε στις παλαιότερες εκδόσεις του παιχνιδιού. Επίσης, τώρα πλέον μπορείτε να σώσετε ένα παιχνίδι κατά τη διάρκειά του, πολύ χρήσιμο στοιχείο για εκείνους τους ατέλειωτους 48λεπτους αγώνες. Επειτα από τρεις εκδόσεις του παιχνιδιού, η ΕΑ αποφάσισε πλέον τα στατιστικά του πρωταθλήματος να υπολογίζονται με βάση τη διάρκεια των αγώνων που έχετε επιλέξει. Ετσι, δεν θα παρατηρήσετε πλέον το φαινόμενο να παίζετε παιχνίδια διάρκειας 12 λεπτών και να βλέπετε ότι οι πρώτοι σκόρερ έχουν μέσο όρο άνω των 30 πόντων. Πολύ καλή ιδέα είναι και ο απλός και γρήγορος τρόπος που γίνονται οι αλλαγές των παικτών. Πλέον δεν χρειάζεται να περιμένετε ώρα για να φορτωθεί το σχετικό interface.

Εκτός από τις βελτιώσεις, η Electronic Arts έχει προσθέσει και καινούρια στοιχεία στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, οι μεγάλοι παίκτες έχουν πλέον στη διάθεσή τους 7 νέες επιθετικές και 3 αμυντικές κινήσεις. Στην επίθεση, μπορείτε πλέον να κάνετε crossover (σταυρωτή) ντρίπλα, για να θυμηθείτε και τον David Rivers. Μια άλλη κίνηση, που αποδεικνύεται μικρής χρησιμότητας, είναι το drive, με το οποίο ο παίκτης σκύβει και πηγαίνει προς το καλάθι σκάζοντας την μπάλα και σπρώχνοντας τον αμυντικό. Ακόμα, το NBA Live προσφέρει στο οπλοστάσιο των σκόρερ ένα πολύ αποτελεσματικό fade-away σουτ, για να θυμηθείτε λίγο και τον Γκάλη. Οσοι πάλι θέλουν να ελέγχουν οι ίδιοι τα καρφώματα και τα μπασίματα και να μην εξαρτώνται από την έμπνευση του υπολογιστή, υπάρχει και για αυτούς ένα ειδικό πλήκτρο. Τον κατάλογο των νέων επιθετικών επιλογών κλείνει το νέο εναλλακτικό σύστημα πάσας, με το οποίο μπορείτε να δώσετε πάσα σε οποιονδήποτε παίκτη, ακόμα κι αν δεν τον βλέπετε, καθώς και η δυνατότητα ελέγχου των alley-oops.

Στην άμυνα τώρα, υπάρχει ένα ξεχωριστό πλήκτρο για το κλέψιμο. Μη νομίζετε όμως ότι το παραδοσιακό σύστημα του NBA Live - εφόρμηση με το turbo πατημένο - έχει καταργηθεί. Αντίθετα, έχει προστεθεί το πολύ βάρβαρο πλήκτρο του hand-check, με το οποίο ο αμυνόμενος σπρώχνει εμφανώς τον επιθετικό, θυμίζοντας περισσότερο το NBA Jam. Για τους αμετανόητους οπαδούς της μη χρήσης βίας, οι οποίοι επιμένουν να παίζουν κανονική άμυνα, υπάρχει μια κίνηση με την οποία ο αμυντικός γυρίζει και κοιτά την μπάλα (face-up). Ετσι, ακόμα κι αν ο χαρισματικός play-maker των αντιπάλων σάς έχει ζα-



Τα γραφικά σε 3Dfx αδικούνται από τη φωτογραφία.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Παρά τις επιμέρους ατέλειες, πρόκειται για το καλύτερο αθλητικό παιχνίδι που έχει κάνει την εμφάνισή του στις οθόνες των συμβατών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	94

94







Αψογο στιλ από τον Childs.



Η νέα έκδοση του NBA Live περιέχει και τον Charles Barkley.

λίσει με τις ντρίπλες του, μπορείτε πλέον να τον παρακολουθείτε σχετικά εύκολα.

Ολες αυτές οι νέες κινήσεις έχουν ως αποτέλεσμα τον πολλαπλασιασμό των πλήκτρων που απαιτούνται για τον πλήρη έλεγχο των παικτών. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για χταπόδια! Θα χρειαστεί να εξοικειωθείτε στο χειρισμό εννέα πλήκτρων για να ξεδιπλώσετε στο παρκέ όλα τα προσόντα του NBA Live 98. Οπως καταλαβαίνετε, ένα καλό joypad, καθώς και αρκετός χρόνος εκμάθησης είναι απαραίτητα για να γίνετε καλοί παίκτες. Το θετικό της υπόθεσης είναι ότι ακόμα και με τα δύο πλήκτρα (σουτ - πάσα) που προσφέρει ένα απλό joystick μπορεί να παίξει κάποιος, αλλά βέβαια θα μειονεκτεί έναντι των άλλων παικτών που θα έχουν περισσότερες επιλογές.

Ο μακρύς κατάλογος των προσθηκών και των βελτιώσεων αποδεικνύει ότι η EA δούλεψε αρκετά για να προσφέρει ένα καλύτερο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, διάφορα προβλήματα κάνουν την εμφάνισή τους και επισκιάζουν τις καλές εντυπώσεις. Καταρχήν, τα κλεψίματα θυμίζουν αγώνα πάλης. Αν νομίζατε ότι τα προηγούμενα NBA Live ήταν κάπως βίαια, τότε απλώς δεν έχετε δει την έκδοση του 98. Βέβαια, η επιλογή για ρύθμιση της ευαισθησίας των διαιτητών στα φάουλ μπορεί να προσφέρει κάποια λύση στο πρόβλημα, αλλά το σπρώξιμο του αντιπάλου δεν παύει να είναι η βασικότερη τεχνική για να του πάρετε την μπάλα. Επίσης, οι αμυνόμενοι έχουν την κακή συνήθεια, με το που ακουμπάνε τον επιθετικό, να γυρίζουν την πλάτη τους σε αυτόν. Ετσι, πολλές προσπάθειες για κλέψιμο ή τάπα καταλήγουν σε γάμο του καραγκιόζη (sic). Ακόμη η διαιτησία ευνοεί σε μεγάλο βαθμό τον υπολογιστή και δεν του σφυρίζει κάποια αναμφισβήτητα φάουλ. Για το συγκεκριμένο ζήτημα έχει προαναγγελθεί ήδη η κυκλοφορία ενός patch. Αλλα προβλήματα τα οποία θα παρατηρήσετε οφείλονται σε κάποια bugs, που αφήνουν ατιμώρητα τα βήματα των παικτών. Δοκιμάστε να κάνετε προσποίηση για σουτ και μετά να περιστραφείτε γύρω από το σταθερό πόδι. Θα διαπιστώσετε ότι ο παίκτης θα κάνει ένα μικρό βηματάκι χωρίς να σκάσει την μπάλα. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να διασχίσετε ολόκληρο το γήπεδο! Ωστόσο πολλές φορές θα νιώσετε έκπληξη μπροστά στον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται οι κανονισμοί και τα καρφώματα. Θα δείτε έναν παίκτη που κρατά την μπάλα και δεν μπορεί να τη σκάσει, να ξεκινά ξαφνικά μπάσιμο και να καρφώνει, χωρίς οι διαιτητές να συγκινούνται. Προφανώς κάποιες τέτοιες λεπτομέρειες έχουν θυσιαστεί στο βωμό του animation.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής Pentium 100MHz.



Μνήμη 16MB RAM.



50MB HD, 4xCD-ROM.



Κάρτα γραφικών 1MB SVGA συμβατή με DirectDraw, DirectX 5.



Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Vertigo, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.

ΚΑΙ Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ...

Η παρουσίαση ενός παιχνιδιού όπως το NBA Live 98 είναι απολαυστική καθώς περνάς καλά, ενώ ταυτόχρονα γεμίζεις προσδοκίες για το NBA Live 1999. Ως τότε, όμως, η φετινή έκδοση του παιχνιδιού της EA αποτελεί τον καλύτερο αθλητικό εξομοιωτή που έχει περάσει από τις οθόνες μας. Απολαύστε τον. ■



ROLE PLAYING GAME

FALLOUT

Το Fallout είναι το πρώτο παιχνίδι που απαιτεί περισσότερη μνήμη για το DOS απ' ό,τι για τα Windows 95. Συγκεκριμένα, στα μεν Windows απαιτεί minimum 16MB μνήμης, στο δε DOS 32MB!

Κατά τη γνώμη μου, οι προγραμματιστές και οι εταιρίες έχουν χάσει κάθε έλεγχο. Το επόμενο βήμα είναι να δούμε παιχνίδι που θα απαιτεί 64MB μνήμης... Μου φαίνεται ότι πλησιάζει ο καιρός που πρέπει να επισκεφθώ κάποιον ψυχίατρο για να συζητήσω μαζί του την έντονη διάθεση που έχω για επέκταση της μνήμης μου... Οσοι, δε, έχετε χώρο στο σκληρό σας δίσκο, έτσι για πλάκα, κάντε και το full install (Humongous όπως το αποκαλούν) που απαιτεί μόνο 661MB!!! Σε αυτά προσθέστε άλλα 20MB ελεύθερου χώρου που πρέπει να διαθέτετε υποχρεωτικά για τις ανάγκες των temporary αρχείων που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς και 2MB χώρου που απαιτεί κάθε save από ένα σημείο και μετά, οπότε... Πού στο καλό έβαλα το τηλέφωνο του ψυχιάτρου και έχει αρχίσει να με πιάνει μία μικρή ανησυχία...

Η Interplay είναι μία εταιρία που πάντοτε σεβόταν τους παίκτες όλων των ειδών των computer games. Αλλωστε μόνο το σύνθημά της "From Gamers to Gamers" λέει πολλά. Για τους φίλους των RPGs επιφύλαξε στο δεύτερο μισό του 1997 πολλές συγκινήσεις, μια και κυκλοφόρησε μέσα στο διάστημα αυτό συνολικά πέντε παιχνίδια!!! Μεταξύ αυτών και το εκπληκτικό Fallout...

του Αντρέα Τσουρινάκη

Το Fallout ξεκίνησε ως ένα project, βάσει του οποίου θα ήταν το πρώτο παιχνίδι του είδους που θα μετέφερε στους υπολογιστές το περιβόητο επιτραπέζιο RPG σύστημα GURPS. Ενώ όμως ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είχε προχωρήσει αρκετά, προέκυψαν σημαντικές διαφωνίες, με αποτέλεσμα η Interplay να προχωρήσει μόνη της στην κατασκευή ενός υπέροχου παιχνιδιού που βασίζεται μεν στη λογική των turn based RPGs, αλλά δεν ακολουθεί τους κανόνες των GURPS παιχνιδιών.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Fallout είναι ένας κόσμος φτιαγμένος απ' ό,τι έχει επιζήσει ύστερα από έναν πυρηνικό παγκόσμιο πόλεμο στη Γη. Αμέσως μετά την καταστροφή, πολλοί επιβίωσαν κλεισμένοι σε ειδικούς υπόγειους οικισμούς, γνωστούς ως Vault. Εκεί γεννήθηκαν άνθρωποι που δεν είδαν ποτέ τον έξω κόσμο, μια και για λόγους προφύλαξης οι οικισμοί αυτοί





παρέμειναν ερμητικά κλειστοί.

Βρισκόμαστε στα 2161, 80 χρόνια μετά την πυρηνική καταστροφή. Είσαι ο κάτοικος (Vault dweller όπως αποκαλείσαι) ενός Vault (Vault 13) που βρίσκεται κάτω από την περιοχή της Νότιας Καλιφόρνια. Ο επικεφαλής του οικισμού σε καλεί και σου αναθέτει μία μοναδική αποστολή: Το microchip που χειριζόταν τη λειτουργία καθαρισμού του νερού του οικισμού σας είχε χαλάσει και, αν δεν αντικαθίστατο μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, όλοι οι κάτοικοι του Vault θα ήταν καταδικασμένοι σε θάνατο. Αναλαμβάνεις λοιπόν να βρεις ένα τέτοιο chip. Για το λόγο αυτόν πρέπει να βγεις στην επιφάνεια της Γης, την οποία εσύ ΔΕΝ έχεις αντικρίσει ποτέ, ενώ και οι επιστήμονες αγνοούν τις συνθήκες που επικρατούν εκεί.

Ο κόσμος του Fallout θα κερδίσει σχεδόν αμέσως την πλειονότητα των χρηστών με την πρωτοτυπία και την πληρότητά του. Πρόκειται για τον κόσμο των μεταλλαγμένων, των συμμοριών και της βίας, έναν κόσμο όπου όλοι προσπαθούν να ελέγξουν τις πηγές πρώτων υλών.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Post-nuclear turn-based RPG ενός χαρακτήρα
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ο πλήρης χάρτης μιας πόλης.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Την "καρδιά" ενός καλού RPG αποτελεί το σύστημα δημιουργίας των χαρακτήρων του. Αν και έχουν κυκλοφορήσει αρκετά καλά παιχνίδια που βασίζονταν σε έτοιμους χαρακτήρες (Lands of Lore 1 και 2, Stonekeep κ.λπ.), οι φίλοι του είδους πάντα ήθελαν να αφιερώνουν αρκετές ώρες στο σχεδιασμό της προσωπικότητας των ηρώων τους. Ισως αυτός ήταν και ένας από τους βασικότερους λόγους που η SSI είχε κερδίσει την εμπιστοσύνη της πλειονότητας των χρηστών του είδους για τόσα χρόνια, αφού σχεδόν σε όλα τα RPGs ακολουθούσε πιστά αυτό το σύστημα ανάπτυξης χαρακτήρων.

Το παιχνίδι διαθέτει τρεις "έτοιμους" χαρακτήρες, τους οποίους δεν συνιστώ καθώς δεν είναι ιδιαίτερα καλοί. Προτείνω να δημιουργήσεις τους δικούς σου. Επιλέγοντας τα New Game και Create Character, εμφανίζεται η βασική οθόνη δημιουργίας των χαρακτήρων. Αφού δώσεις όνομα και επιλέξεις ηλικία και φύλο, περνάς στα



Βρίσκοντας μια πόλη στον παγκόσμιο χάρτη του παιχνιδιού.





Σκοτώνοντας αδιακρίτως.

ground γραφικά είναι όμορφα και απεικονίζουν σημαντικές λεπτομέρειες, ενώ οι NPC χαρακτήρες, αν και αρκετά μικροί σε μέγεθος, είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι. Τα video sequences είναι εξαιρετικά και από τα πολύ "δυνατά" στοιχεία του παιχνιδιού.

Τα μουσικά background θέματα, ενώ στην αρχή ικανοποιούν, έπειτα από λίγο γίνονται μονότονα, αφού είναι σχετικά λίγα για μια τέτοιας ποιότητας παραγωγή. Τα ηχητικά εφέ, όμως, ειδικά αυτά των όπλων, είναι κάτι το ξεχωριστό και θα ενθουσιάσουν. Στα θετικά του παιχνιδιού καταλέγεται η εμφάνιση σε text πάνω στην οθόνη των διαλόγων (αν και οι "φωνητικές" ομιλίες γενικά είναι πολύ λίγες μέσα στο παιχνίδι) και των κειμένων.

Ο χειρισμός απαιτεί εξοικείωση από



Τα χαρακτηριστικά του ήρωα φθάνοντας στο Level 12.

βασικά "φυσικά" χαρακτηριστικά του ήρωα που είναι τα Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility και Luck. Αυξομείωσέ τα ανάλογα με τις προτιμήσεις σου. Προσωπικά συνιστώ τα 7/5/8/2/10/8/7 αντίστοιχα. Πρώτα όμως φρόντισε να πάρεις δύο από τα διαθέσιμα Optional Traits. Συνιστώ τα Finesse και Gifted, μια και το τελευταίο ανεβάζει πολύ τα αρχικά χαρακτηριστικά. Στη συνέχεια, φτιάχνοντας τα "φυσικά" χαρακτηριστικά επίλεξε τρία από τα Primary Skills (Tag Skills). Συνιστώ τα Energy Weapons, Melee Weapons και Lockpicks.

Καθώς θα προχωράς στο παιχνίδι θα κερδίζεις όλο και περισσότερη experience, είτε σκοτώνοντας τους εχθρούς που συναντάς στο δρόμο σου είτε ολοκληρώνοντας τις αποστολές που αναλαμβάνεις κάθε τόσο. Ανεβάζοντας επίπεδα στο χαρακτήρα σου, κάθε τρία levels κερδίζεις έξτρα perks και skill points, τα οποία πρέπει να προσθέσεις στα χαρακτηριστικά του ήρωά σου. Ετσι, μπορείς να διαπλάσεις καλύτερα εκείνα τα χαρακτηριστικά που έχεις ανάγκη και αγνοούσες κατά τα πρώτα στάδια δημιουργίας του χαρακτήρα σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Ξεφεύγοντας από τους κλασικούς fantasy worlds, το παιχνίδι παρουσιάζει ένα ρεαλιστικό περιβάλλον όπου, για καθαρά ατμοσφαιρικούς λόγους, χρησιμοποιούνται μουντά χρώματα με κυρίαρχο το γκρίζο. Τα back-

το χρήστη, αν και αποδεικνύεται εύκολος. Το manual είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους, καθώς παρέχει αναλυτικές πληροφορίες.

Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής, ενώ στο κάτω μέρος της βρίσκεται το ειδικό Interface Bar του παιχνιδιού,





Δείγμα του inventory...

όπου κάτω δεξιά εμφανίζεται η οθόνη με τα μηνύματα. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν τρία πλήκτρα, από τα οποία αυτό που βρίσκεται πιο πάνω αλλάζει το ενεργοποιημένο αντικείμενο, το μεσαίο ενεργοποιεί το inventory (ή πατάς το "I" πλήκτρο), ενώ αυτό που βρίσκεται στο χαμηλότερο σημείο εμφανίζει το ειδικό menu με τα SAVE, LOAD, PREFERENCES και EXIT GAME (το ίδιο επιτυγχάνεται πατώντας το πλήκτρο Escape). Ειδικά μέσω του Preferences εμφανίζονται όλες οι παράμετροι του παιχνιδιού. Πρόκειται για την ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΛΟΓΗ που πρέπει να ρυθμίσετε και μάλιστα πολύ προσεκτικά.

Αμέσως μετά καθίσταται εμφανές το ενεργοποιημένο αντικείμενο, ενώ ακριβώς από πάνω μία σειρά λαμπάκια δείχνουν τις διαθέσιμες κινήσεις κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Ακριβώς δίπλα η κάθετη στήλη με τα λαμπάκια δείχνει πόσες σφαίρες έχεις ακόμη στο όπλο σου, ενώ πιο δίπλα υπάρχουν οι ενδείξεις των Hint points και του Armor class. Τέλος, δεξιά υπάρχουν τα πλήκτρα που εμφανίζουν τα ειδικά skills, το Automap (ή το πλήκτρο "TAB"), την οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου και το "PIPBOY" πλήκτρο που εμφανίζει την ειδική οθόνη όπου βλέπεις διάφορα στοιχεία των υποθέσεών σου. Εδώ, κάνοντας κλικ στο Alarm Clock icon, που βρίσκεται στο επάνω μέρος ανάμεσα στις ημερομηνίες, μπορείς να κάνεις Rest. Πρόσεξε όμως το χρόνο που δαπανάς, γιατί παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι.

Στην οθόνη κινείσαι κάνοντας αριστερό κλικ, ενώ μπορείς να κινείς με τα arrow πλήκτρα όλη την οθόνη δράσης για να έχεις καλύτερη θέα. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, αλλάζεις τον κέρσορα. Ετσι, περνώντας τον κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο ή άλλο χαρακτήρα εμφανίζονται οι διαθέσιμες κάθε φορά εντολές (GET, TALK κ.λπ.).

Σημειώνουμε ότι ειδικά στην TALK οθόνη η επιλογή BARTER είναι η εντολή Trade (=αντάλλαξε). Γενικά, διαβάζοντας το εξαιρετικό manual του παιχνιδιού, θα λυθούν οι όποιες απορίες.

ΜΑΧΕΣ

Το σύστημα μαχών απαιτεί κάποιον χρόνο προκειμένου να το συνηθίσεις, αλλά ύστερα από λίγο θα διαπιστώσεις ότι είναι αρκετά εύχρηστο. Βασίζεται στο λεγόμενο turn based combat system, σε αντίθεση με τα real time συστήματα που εμφανίζονται κατά κόρον τον τελευταίο καιρό. Προσωπικά, αν και δεν έχω ιδιαίτερο πρόβλημα με τα



Μιλώντας με έναν άλλο χαρακτήρα στο παιχνίδι.



real time συστήματα μαχών, προτιμώ τα turn based γιατί πιστεύω ότι ταιριάζουν πιο πολύ στο είδος και επιτρέπουν στο χρήστη να αξιοποιήσει καλύτερα τα χαρακτηριστικά του κατά τη διάρκεια των μαχών.

Μερικά "τέρατα" επιτίθενται πολύ γρήγορα και απαιτούν άμεση αντίδραση, αν δεν θέλεις να δεχθείς πρώτος χτύπημα. Πατώντας το πλήκτρο "Α", ξεκινάς αμέσως μία μάχη, κάτι χρήσιμο σε ό,τι αφορά την προαναφερόμενη κατάσταση. Κρατώντας όπλα στα χέρια σου, μόλις μπεις σε combat mode έχεις δύο επιλογές: είτε να πλησιάσεις κοντά στον εχθρό σου είτε να προσπαθήσεις να τον χτυπήσεις από μακριά. Γενικά, επισημαίνεται ότι οι μάχες στηρίζονται σε έναν καθορισμένο κάθε φορά αριθμό κινήσεων, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται και αυτές που κάνεις κατά τον χειρισμό του interface του παιχνιδιού. Ετσι, όταν βρεθείς κοντά στον αντίπαλό σου και είναι η σειρά σου να επιτεθείς, κάνε κλικ στο όπλο που είναι ενεργό, ώστε ο κέρσορας να αλλάξει σε κέρσορα-στόχο, και εν συνεχεία οδήγησέ τον πάνω στον εχθρό σου. Θα δεις τη ζημιά που μπορείς να του προκαλέσεις και κάνοντας κλικ επάνω του τον χτυπάς. Το αν θα τον πετύχεις ή όχι είναι άλλο θέμα. Μόλις έρθει πάλι η σειρά σου, πρέπει να κάνεις κλικ στο όπλο που θέλεις και μετά κλικ στον εχθρό σου. Συνεχίζεις έτσι μέχρι να τον σκοτώσεις.

Τα όπλα που χειρίζεσαι παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία από sledgehammers, chain guns και flamers έως rocket launchers και προσθέτουν πολύ στη δράση και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.



Ο χάρτης μιας πόλης, μέσω του οποίου μετακινείσαι.



Ο πίνακας με τα ειδικά χαρακτηριστικά σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού έχει αποδοθεί με ρεαλιστικό τρόπο. Η πλούσια δράση θα ικανοποιήσει ακόμη και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Επίσης ο σχεδιασμός της είναι αρκετά έξυπνος, ενώ στο παιχνίδι δεν ακολουθείται η λογική του "μονόδρομου". Υπάρχουν μόνο τρία βασικά Quests για να "ασχοληθείς", τα οποία όμως δια-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium.


16MB RAM, Windows 95.


2x CD-ROM drive και 5MB στον σκληρό χωρίς τα saves.


DirectX 3.0a, 1MB συμβατή κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου.

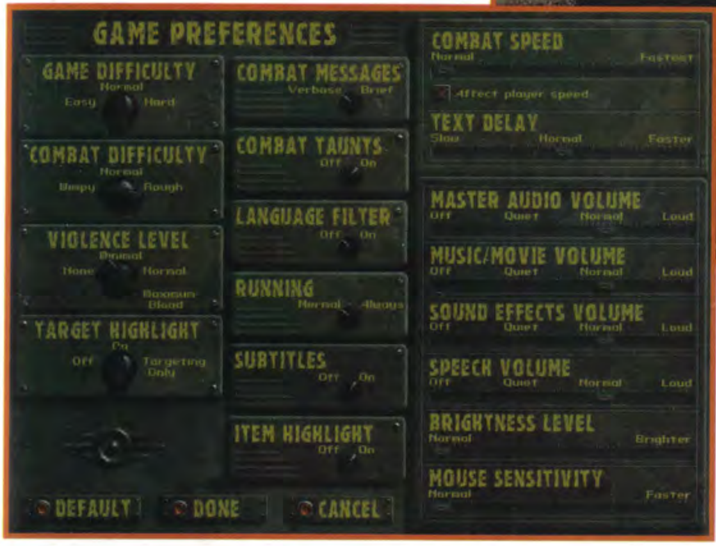

Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.



περνούν το παιχνίδι σχεδόν στο σύνολό του. Για τη λύση του πιο βασικού προβλήματος, αυτού με το chip-άκι του νερού, υπάρχει μεν ένας χρονικός περιορισμός, ωστόσο δεν προκαλεί ιδιαίτερο άγχος. Πάντως, δεν μπορείς να τον αγνοήσεις τελείως, γιατί αν αργήσεις πολύ, οι δικοί σου στο Vault 13 θα πεθάνουν. Αφού όμως φέρεις σε πέρας αυτή την αποστολή, θα αρχίσεις να συνειδητοποιείς σιγά-σιγά την πραγματικότητα γύρω σου. Τελικά, η αποστολή σου είναι όχι μόνο η σωτηρία των φίλων σου αλλά και όλου του κόσμου!!!



Πυροβολώντας έναν μεταλλαγμένο με το Ray Gun.



Η οθόνη όπου ρυθμίζεις όλες τις "λειτουργίες" του παιχνιδιού.

Ολοκληρώνοντας τη βασική αποστολή, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως, κάτι που αποτελεί το μοναδικό αρνητικό σημείο του, αφού δεν έχεις τη δυνατότητα να εξερευνήσεις τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού που δεν είχες προλάβει να επισκεφθείς. Παράλληλα με τις τρεις βασικές αποστολές, υπάρχει πληθώρα μικρότερων (περίπου 35), οι οποίες ως βασικό σκοπό έχουν την απόκτηση εμπειρίας και πολύτιμων αντικειμένων. Σημειώνουμε ότι σύμφωνα με την εταιρία οι δευτερεύουσες αποστολές ανέρχονται σε 50!

Το Fallout προκαλεί μόνο ευχαρίστηση. Ολα λειτουργούν σχεδόν τέλεια, με κορυφαίο τον τομέα του playability, ο οποίος τελικά κρίνει κάθε παιχνίδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που φέρνει νέο αίμα στο είδος. Βασισμένο σε έναν πλούσιο μεταπυρηνικό κόσμο, εντυπωσιάζει με τη φρεσκάδα και το τρομερό playability που διαθέτει. Πρόκειται για ένα RPG που θα σας καθηλώσει μπροστά στο monitor για πάρα πολλές ημέρες...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

88



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας έξω από το Vault 13, άνοιξε το inventory σου και βάλε στις θέσεις των δύο Items το πιστόλι και το μαχαίρι που κουβαλάς. Κάνε δεξί κλικ για να αλλάξει ο κέρσορας και αμέσως μετά πήγαινε το νέο κέρσορα πάνω από το πτώμα που είναι δίπλα σου. Οταν ο κέρσορας είναι πάνω στο πτώμα, εμφανίζεται το ειδικό icon-χέρι που αντιστοιχεί στην εντολή GET. Τότε κάνε ένα αριστερό κλικ και θα εμφανιστεί η ειδική οθόνη, μέσω της οποίας παίρνεις/δίνεις αντικείμενα από έναν άλλο χαρακτήρα. Πάρε τις σφαίρες και το μαχαίρι από το πτώμα. Συνέχισε την εξερεύνηση της υπόγειας σπηλιάς και σκότωσε και τους 20 (περίπου) συνολικά ποντικούς που υπάρχουν εδώ. Ετσι, αποκτάς εμπειρία με το σύστημα μάχης του παιχνιδιού. Αφού βεβαιωθείς ότι έχεις σκοτώσει όλους τους εχθρούς σου, πήγαινε νότια και αριστερά στη σπηλιά, μέχρι να βρεις/δεις την έξοδο. Κάνε save και βγες έξω. Βρίσκεσαι στον παγκόσμιο χάρτη του παιχνιδιού... Η συνέχεια επί της οθόνης... ■



BUCCANEER





Ο

ι πειρατικές ιστορίες είναι από τις πιο αγαπημένες, γι' αυτό και συχνά αποτέλεσαν θέμα κινηματογραφικών παραγωγών και μυθιστορημάτων. Η περιπέτεια, η ανέμελη και ηρωική ζωή, ακόμη και οι... "κακές" σχέσεις με το νόμο πάντοτε θα γοητεύουν τους ανήσυχους. Ηταν θέμα χρόνου να βρουν το δρόμο τους και να διεκδικήσουν μία θέση στην οθόνη των γνωστών μας "κατοικίδιων" που αναπαύονται νωχελικά στην επιφάνεια του γραφείου μας.

... Και εγένετο Pirates, το παιχνίδι-σταθμός στην ιστορία των computer games ανεξαρτήτως κατηγορίας. Μια καταπληκτική ιδέα εντυπωσιακά υλοποιημένη που έκανε το Pirates "must". Από τότε πέρασαν αρκετά χρόνια χωρίς κάτι το αξιόλογο. Τώρα, έρχεται το Buccaneer, από τη συνήθη ύποπτη SSI, να πάρει τη σκυτάλη.

Αν θέλετε να επισκεφθείτε το Νησί των Θησαυρών, αν ονειρεύεστε επικές ναυμαχίες και αμύθητα πλούτη, αν επιθυμείτε να ζήσετε εκτός νόμου και αν σας γοητεύει η ιστορία του Μαυρογένη, τότε ετοιμαστείτε να γίνετε ένας Buccaneer.

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Τον 17ο αιώνα η Καραϊβική δεν ήταν ένα ήσυχο μέρος και σε καμία περίπτωση δεν προσφερόταν για "χλιδάτες" διακοπές. Οι τρεις μεγάλες εμπορικές δυνάμεις της εποχής (Αγγλία, Γαλλία, Ισπανία) όργωναν τις θάλασσες διεκδικώντας ολοένα περισσότερα πλούτη για το βασιλιά τους. Στις ίδιες θάλασσες, όμως, παραμόνευαν πειρατές που δεν είχαν σκοπό να αφήσουν τους θησαυρούς να τους φάνε οι... γαλαζοαίματοι. Οι θρύλοι για τα φοβερά κατορθώματα και τα αμύθητα πλούτη τους έχουν ντύσει τους πειρατές με ένα πέπλο μυστηρίου. Τώρα, μπορείτε και εσείς να γευτείτε λίγα από αυτά...

ΒΙΡΑ ΤΙΣ ΑΓΚΥΡΕΣ

Προτού φθάσετε στο σημείο να φωνάξετε σαν γνήσιος θαλασσόλυκος το ναυτικό αυτό παράγγελμα στο πλήρωμά σας, πρέπει να επιδοθείτε σε μελέτη για να γνωρίσετε το



Το πλήρωμά σας είναι έτοιμο να καταλάβει το εχθρικό πλοίο.



παιχνίδι και το χειρισμό του. Το manual Buccaneer είναι από τα καλύτερα, γι' αυτό και η ειδική μνεία. Στις 64 σελίδες του αναλύεται με μεγάλη λεπτομέρεια ο χειρισμός του παιχνιδιού και περιέχονται χρήσιμες ιστορικές πληροφορίες για τους πειρατές (ή καλύτερα τους Buccaneers), τα διαθέσιμα πλοία και τα λιμάνια που μπορείτε να επισκεφθείτε, καθώς και σύντομα βιογραφικά σημειώματα των πλέον διάσημων πειρατών της ιστορίας. Πράγματι χρήσιμο για το παιχνίδι αλλά και γενικότερα, αφού στις σελίδες του θα βρείτε προτάσεις για βιβλία και ταινίες με θέμα τους πειρατές.



Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε το σενάριο που θα παίξετε.

Αφού, λοιπόν, γίνετε κάτοχοι της απαραίτητης γνώσης (know-how στα ελληνικά), μπορείτε να εγκαταστήσετε το παιχνίδι και να ξεκινήσετε την περιπέτειά σας. Οσον αφορά στην εγκατάσταση, φροντίστε να έχετε αρκετό ελεύθερο χώρο στο δίσκο σας, γιατί απαιτείται αρκετά μεγάλο swap file, προκειμένου να λειτουργήσει ομαλά χωρίς τα γνωστά crashes. Οταν, επιτέλους, ξεκινήσετε, μπορείτε να διαλέξετε single-player ή multiplayer mode (κατά τη συνήθεια της εποχής). Το Buccaneer υποστηρίζει παιχνίδι μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης για δύο παίκτες ή μέσω Internet για τέσσερις. Στον single-player mode έχετε τη δυνατότητα να παίξετε είτε campaign (δεν υπάρχει στον multiplayer) είτε single-battle - εδώ διαλέγετε πλοίο και στρατόπεδο (Αγγλία, Γαλλία, Ισπανία, Πειρατές) για εσάς και εθνικότητα για τον αντίπαλό σας, και μάχεστε μέχρι θανάτου (ή μάλλον "βύθισης").

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Action Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Προχωρώντας στα ενδότερα του παιχνιδιού, το Buccaneer ξεδιπλώνει τις αρετές του. Αποφασίζοντας να παίξετε campaign πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα σε έξι σενάρια εμπνευσμένα από τη ζωή των πειρατών. Ετσι, σε κάποιο θα πρέπει να ανακαλύψετε το άλλο μισό ενός χάρτη θησαυρού, σε άλλο να εκδικηθείτε έναν σύντροφο που σας έκλεψε και σε ένα τρίτο να βρείτε -τι άλλο;- την αγάπη σας που απήχθη. Ξεκινάτε, λοιπόν, με ένα πλοίο και προσπαθείτε να εξοπλιστείτε κατά το δυνατόν καλύτερα, να αυξήσετε το πλήρωμά σας και, φυσικά, να μείνετε ζωντανοί μέχρι τη μεγάλη μάχη και την επίτευξη του στόχου σας.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη: τις μάχες και τη στρατηγική σχεδίαση των ταξιδιών σας. Ενας χάρτης της Καραϊβικής, το Journey Screen, απεικονίζει όλα τα λιμάνια που μπορείτε να επισκεφθείτε, με τις σημαίες των χωρών που τα κατέχουν. Στην κάτω αριστερή γωνία υπάρχει ένα πλαίσιο, εντός του οποίου βλέπετε το πλοίο σας στη θάλασσα, την ημερομηνία και τη σημαία που έχετε αναρτήσει. Επιλέγοντας λιμάνι -ακόμη και περιοχή- στο χάρτη, το πλοίο σας (επί του



Πυρ, κατά βούληση!





Δείγμα από την καταπληκτική εισαγωγή!

χάρτη) θα κινηθεί προς τα εκεί, ενώ στο πλαίσιο θα δείτε τα πανιά να φουσκώνουν, τη μέρα να διαδέχεται η νύχτα (και τούμπαλιν...) και την ημερομηνία να αλλάζει ανάλογα με τις ημέρες που απομένουν. Επίσης, στο πλαίσιο εμφανίζονται προειδοποιητικά εικονίδια μόλις σωθούν τα αποθέματα νερού και τροφής, όταν ενσκύψει επιδημία στο πλήρωμα ή υπάρξει φόβος για ανταρσία. Ολες αυτές οι παράμετροι είναι σημαντικές, αφού πρέπει να προσέχετε το πλήρωμά σας να τρέφεται καλά και να είναι ευχαριστημένο μαζί σας - διαφορετικά, θα επιχειρήσει να σας ανατρέψει! Από το εν λόγω πλαίσιο μπορείτε να έχετε πρόσβαση και στο Captain's Log, το βασικό εργαλείο που σας επιτρέπει να βλέπετε τις προμήθειες και το θησαυρό σας, τη φυσική κατάσταση και τις πιθανές βλάβες του πλοίου σας, τον κατάλογο με τις νίκες σας, τις αποστολές και υπο-αποστολές σας, καθώς και τα σε εμπόλεμη κατάσταση έθνη. Επίσης, είναι δυνατό να δείτε το βαθμό της εμπειρίας σας (οι τέσσερις νεκροκεφαλές είναι το ανώτερο) και το κατά πόσο οι τρεις χώρες σάς υποπτεύονται για πειρατή.

Οταν πλησιάσετε ένα λιμάνι με οχυρό, αν είστε τυχεροί (και, φυσικά, ακόμη... ψάρια) θα περάσετε απαρατήρητοι, ενώ όταν... παλιώσετε, το πιο πιθανό είναι να χρειαστεί να αναμετρηθείτε με το οχυρό προκειμένου να πλησιάσετε. Αντίθετα, σε λιμάνια χωρίς άμυνα, θα είναι δυνατό να μπείτε στην πόλη και να εμπορευθείτε, να αγοράσετε προμήθειες, κανόνια και πυρομαχικά ή να επισκευάσετε το πλοίο σας. Στο πανδοχείο κάθε πόλης θα πάρετε πληροφορίες από τον ιδιοκτήτη ή θα προσλάβετε νέα μέλη για το πλήρωμά σας (με το αζημίωτο, φυσικά). Μιλώντας με τον κυβερνήτη της πόλης θα έχετε την ευκαιρία να τον δωροδοκήσετε για σας δώσει πληροφορίες ή να σας αναθέσει κάποια υπο-αποστολή που θα σας αποφέρει χρυσό. Βέβαια, μην ξεχνάτε ότι πάντα θα έχετε τη δυνατότητα να επιτεθείτε στην πόλη είτε με ολόκληρο το πλήρωμά σας είτε με το μισό και, αν νικήσετε, να πάρετε το χρυσό και τις προμήθειές της και να στρατολογήσετε νέα μέλη χωρίς να πληρώσετε. Μάλιστα, στα πειρατικά κρησφύγετα θα θάψετε μέρος του θησαυρού σας, ώστε να το ασφαλίσετε και να ελευθερώσετε χώρο στα αμπάρια σας.

Γενικά, ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος και με λίγα κλικ του mouse κάθε ενέργεια είναι εφικτή.



Οπως βλέπετε, πλησιάζει η ώρα να αποχαιρετήσουμε το αγαπημένο μας πλοίο.

ΜΑΧΕΣ

Ας έρθουμε, όμως, στο ζουμί της υπόθεσης, αφού πειρατές χωρίς ναυμαχίες δεν υφίστανται. Στις περιπλανήσεις σας στα ταραγμένα νερά της Καραϊβικής θα πέσετε πολλές φορές πάνω σε εχθρικά πλοία (κυρίως των τριών δυνάμεων). Οταν αυτό συμβεί, θα εμφανιστεί μία οθόνη με το εικονίδιο του πλοίου σας αλλά και του εχθρικού (ή... των εχθρικών). Τα εικονίδια αυτά περιέχουν με μορφή μικρών συμβόλων πληροφορίες για τα όπλα, το πλήρωμα, την αντοχή, την ταχύτητα και την ευελιξία κάθε πλοίου, ώστε να σχεδιάσετε τη μάχη ή να την αποφύγετε, αν θέλετε (δηλαδή, αν δεν σας παίρνει...). Προσέξτε, όμως, γιατί αν αρχίσετε να αποφεύγετε όλες τις μάχες, η ανταρσία των μελών του πληρώματός σας θα είναι σίγουρη, αφού δεν θα τους δώσετε την ευκαιρία να αποκτήσουν μέρος από τα σπουδαία λάφυρα που κάθε ναυμαχία διεκδικεί, ώστε να εξασφαλίσουν και αυτοί τα γεράματά τους. Μία καλή τακτική είναι να έχετε υψωμένη κάποια εθνική σημαία, ώστε να παραπλανήσετε τον αντίπαλο και να κερδίσετε το πλεονέκτημα του αιφνιδιασμού.

Οι μάχες γίνονται σε τρισδιάστατο περιβάλλον, με το πλοίο σας σε πρώτο πλάνο. Ο χειρισμός είναι αρκετά εύκολος και γρήγορα θα εξοικειωθείτε μαζί του. Σημαντική είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να βλέπετε μέσα από το άνοιγμα που προορίζεται για κάποιο κα-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**Pentium/120MHz.**
	**16MB.**
	**60MB, 4x CD-ROM.**
	**SVGA 2MB, DirectX 5.0.**
	**Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).**



νόνι, γεγονός που σας εξασφαλίζει καλύτερη οπτική για τις βολές σας (ενδέχεται να στοχεύουν τα πανιά, τα κατάρτια ή το κατάστρωμα του εχθρικού πλοίου). Αναλόγως του ανοίγματος των πανιών σας αυξομειώνετε την ταχύτητα του πλοίου. Αν τα δύο πλοία πλησιάσουν πολύ, το πλήρωμά σας θα προσπαθήσει να καταλάβει το εχθρικό, οπότε αλλάζει το σκηνικό και γίνεστε θεατές μίας πρόσωπο με πρόσωπο μονομαχίας ναυτών που αντιπροσωπεύουν τα δύο πληρώματα. Ο έλεγχος αυτών των μαχών δεν είναι στο χέρι σας. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε ανά πάσα στιγμή είναι να ανακαλέσετε το πλήρωμά σας. Με τον ίδιο τρόπο είναι στημένες και οι μάχες στις πόλεις. Αντίθετα, οι μάχες με φρούρια γίνονται όπως αυτές μεταξύ πλοίων, με μόνη εξαίρεση το γεγονός ότι ο αντίπαλος είναι πολύ πιο ισχυρός έως... ανίκητος.

Γενικά, οι μάχες είναι καλοσχεδιασμένες και ο χειρισμός τους απλούστατος. Εκείνο δε που μετρά είναι ο στρατηγικός σχεδιασμός τους, αφού κάθε πλοίο έχει ιδιαίτερες "χάρες" και αδυναμίες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ολα τα ανωτέρω, που ομολογουμένως είναι άκρως εντυπωσιακά, θα έμεναν απλώς "καλά", αν δεν συνοδεύονταν με την ανάλογη "επένδυση". Και σε αυτόν τον τομέα το Buccaneer αποδίδει άκρως ικανοποιητικά, αφού διαθέτει SVGA γραφικά υψηλής ανάλυσης και υποστήριξη 3D καρτών. Η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι προφανής, καθώς από την εισαγωγή μέχρι το μικρότερο menu τα γραφικά είναι άψογα. Ομορφα σχεδιασμένες οθόνες, menu "γραμμένα" σε περγαμηνές και παπύρους, εντυπωσιακά λιμάνια και χάρτες συνθέτουν μία καταπληκτική και άκρως ατμοσφαιρική εικόνα. Ολα παραπέμπουν στο θρύλο των πειρατών, αφού ακόμη και η ενεργοποίηση μιας επιλογής γίνεται καρφώνοντας ένα στιλέτο στον πάπυρο. Εξάλλου, και στο περιβάλλον της μάχης τα γραφικά είναι φανταστικά. Το τρισδιάστατο περιβάλλον αποδίδεται ικανοποιητικά και η κίνηση του πλοίου είναι εξαιρετικά ομαλή. Μπάλες κανονιών εκτοξεύονται, πανιά σκίζονται, κατάρτια σπάνε, νερό μπαίνει στα πλοία, φωτιές ανάβουν... Τα πλοία είναι μεγάλα και το στοιχείο του ρεαλισμού υψηλό, αφού το καθένα έχει τη δική του σχεδίαση και ιδιαιτερότητες. Μοναδική παρατήρηση το ότι από τις ναυμαχίες απουσιάζουν τα νησάκια, οι βραχονησίδες, ακόμη και οι απλοί βράχοι που θα έκαναν δυσκολότερη την πλοήγηση και τη διεξαγωγή των μαχών.

Οσον αφορά στον ήχο, δεν υστερεί διόλου, αλλά δένει με το σύνολο. Ομορφα επικά κομμάτια προσθέτουν στην όλη υποβλητική ατμόσφαιρα ακόμη ένα λιθαράκι. Τόσο η εισαγωγή όσο και αρκετές οθόνες μέσα στο παιχνίδι επενδύονται με ωραία μουσική που δεν γίνεται βαρετή και ταιριάζει με το πνεύμα του. Το speech στα διάφορα σημεία, όπως στην ανάθεση αποστολών, είναι καταπληκτικό: ακούτε κάποιον πειρατή να περιγράφει την αποστολή σας με το χαρακτηριστικό πειρατικό ιδίωμα και την ανάλογη μουσική υπόκρουση.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Κάθε παιχνίδι της SSI είναι μια πρόκληση και μια υπόσχεση, ταυτόχρονα, ποιότητας. Ευτυχώς, το Buccaneer δεν απογοητεύει σε καμία περίπτωση. Αντίθετα, χειρίζεται ένα δύσκολο θέμα, το οποίο φέρει και μια δυσβάσταχτη παράδοση (βλ. Pirates), με απόλυτη επιτυχία. Γνώμη μου είναι ότι το Buccaneer δεν πρόκειται να αφήσει κανέναν παραπονεμένο, είναι δε σίγουρο ότι θα σας εθίσει σε τέτοιο βαθμό όσο λίγα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό. Ισως να μην είναι τόσο πολυδιάστατο όσο το Pirates, μπορεί όμως να χαρακτηριστεί άξιος διάδοχός του, αφού η εκμετάλλευση της νέας τεχνολογίας και η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει εγγυώνται για την επιτυχία του. Η στρατηγική πρόκληση που συνιστά και η φανταστική παρουσίαση των μαχών θα σας εντυπωσιάσουν χωρίς αμφιβολία, ενώ τα προσφερόμενα τρία επίπεδα δυσκολίας δεν θα σας επιτρέψουν να το βαρεθείτε. ■

ΠΕΙΡΑΤΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Buccaneers: Αρχικά ήταν Ευρωπαίοι άποικοι και τυχοδιώκτες που, για να ζήσουν, είχαν μάθει την τέχνη του "boucan" για τη διατήρηση του κρέατος. Ανταλλάσσοντας κρέας με όπλα άρχισαν να επιτίθενται στους Ισπανούς και πέρασαν στην πειρατεία. Η ακμή τους σημειώθηκε στα μέσα του 17ου αιώνα, χρονικό διάστημα κατά το οποίο όργωναν την Καραϊβική.

Pirates: Οι πειρατές λήστευαν οποιονδήποτε, ακόμη και ομοεθνείς τους, είχαν όμως έναν κώδικα τιμής ανάμεσά τους. Ο καπετάνιος εκλεγόταν λιγότερο ή περισσότερο δημοκρατικά, αλλά μεγαλύτερη εξουσία είχε ο Quartermaster που μοίραζε τα λάφυρα. Μπορεί να ζούσαν επικίνδυνα και σκληρά, ακολουθούσαν όμως κανόνες και ηθικούς κώδικες.

Privateers: Είχαν την άδεια από το βασιλιά, προκειμένου να επιτίθενται και να ληστεύουν οποιονδήποτε ήθελαν, φθάνει να ήταν εχθρός του στέμματος. Μερικές φορές χρησιμοποιούνταν από το ναυτικό για το κυνήγι των πειρατών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλό παιχνίδι, αντάξιο του Pirates. Θα ακονίσει τις στρατηγικές ικανότητές σας και θα σας προσφέρει άφθονες ώρες διασκέδασης. Ετοιμαστείτε να αποδείξετε αν είστε γνήσιοι θαλασσόλυκοι ή "καπετάνιοι του γλυκού νερού".

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	84

86





ROLE PLAYING GAME

THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES

Η είδηση ότι η SSI τα "χάλασε" με την TSR (που έχει τα δικαιώματα των Advanced Dungeons & Dragons) και δεν θα έβγαζε πια RPGs σκόρπισε τη θλίψη στους φίλους του είδους. Βλέπετε τα τελευταία χρόνια, και ενώ το είδος περνούσε την πρώτη σοβαρή κρίση του από τη δημιουργία των προσωπικών υπολογιστών, η SSI ήταν η εταιρία που το διατήρησε ζωντανό, λειτουργώντας λίγο-πολύ σαν σταυροφόρος. Τα τελευταία δύο χρόνια, μάλιστα, πολλοί μιλούσαν για το θάνατο των RPGs (όπως πολλοί άρχισαν να μιλούν τελευταία και για τον επερχόμενο θάνατο των κλασικών adventure games). Ειδικά στην Αμερική, τόσο στα "μεγάλα" περιοδικά του ειδικού Τύπου όσο και στα σχετικά sites στο Internet, ο ένας μετά τον άλλον έβαζαν την υπογραφή τους στον προαναγγελθέντα θάνατο του είδους. Πρόκειται για ασχετοσύνη, κρυφές επιθυμίες, πλήρη αδυναμία κατανόησης της στοιχειώδους πραγματικότητας; Ποιος μπορεί να πει με σιγουριά;

Η πραγματικότητα όμως διέψευσε τις προσδοκίες κάποιων. Ετσι, ήταν αρκετή η κυκλοφορία ΜΟΝΟ δύο παιχνιδιών για να αλλάξει το κλίμα. Τα Elder Scrolls: Daggerfall και το Diablo, που κυκλοφόρησαν πριν από περίπου έναν χρόνο, ανέτρεψαν την κατάσταση. Ολοι πλέον μιλούν για το λαμπρό μέλλον του είδους (το Diablo είναι για σχεδόν επτά συνεχείς μήνες πρώτο σε πωλήσεις παιχνίδι στην Αμερική!), η δε επίσημη έναρξη του μοναδικού Ultima Online έχει προκαλέσει σεισμό στο χώρο του Internet και όχι μόνο. Οταν το id Software's QuakeWorld υποστηρίζει το ταυτόχρονο παίξιμο μόνο 32 χρηστών και το iMagic Online's WarBirds αυτό μερικών εκατοντάδων, ήρθε το θρυλικό πλέον αυτό on-line RPG να αποδείξει ότι μπορούν να συμβαδίσουν τα high resolution γραφικά με την ταυτόχρονη σύνδεση χιλιάδων παικτών. Ηδη αναμένεται μία ...χιονοστιβάδα από νέες κυκλοφορίες RPGs αποκλειστικά για online χρήση από διαφορετικούς φυσικά κατασκευαστές. Καθένα από αυτά διαθέτει σχεδόν τα ίδια χαρακτηριστικά: υψηλής ποιότητας γραφικά, εντυπωσιακό ήχο, τελειοποιημένα interfaces και -το κυριότερο- πολύ μεγάλο βάθος παιχνιδιού. Ολοι πλέον εκτιμούν ότι τα νέα on-line games θα αποτελέσουν τη next generation των on-line RPGs.

INTERPLAY
Πρόκειται για την εταιρία η οποία, αφού εξασφάλισε τα δικαιώματα της περιβόητης TSR, που παλαιότερα κατείχε κατ' αποκλειστικότητα η SSI, κυκλοφόρησε μία ανεπανάληπτη συλλογή με μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους.

EYE OF THE BEHOLDER
Τα παιχνίδια-θρύλος που αποτέλεσαν τον καλύτερο ίσως πρεσβευτή των RPGs μετά το ανεπανάληπτο Dungeon Master. Δεν νοείται φίλος των RPGs που να μην έχει παίξει τουλάχιστον ένα από τα τρία αυτά μοναδικά παιχνίδια...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Επιστρέφοντας στη συλλογή μας, το THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES τρέχει σε DOS, απαιτεί 386 (έτσι για να δείξει ότι τα καλά παιχνίδια ΔΕΝ είναι συνώνυμα της μανίας για όλο και περισσότερη "ισχύ" που επικρατεί τα δύο τελευταία χρόνια) και περιλαμβάνει τα ακόλουθα παιχνίδια.

Στο πρώτο CD τα:
Pool of Radiance
Curse of the Azure Bonds
Secret of the Silver Blades
Pool of Darkness
Hillsfar
Στο δεύτερο CD τα:
Eye of the Beholder 1



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Eye of the Beholder 2
Eye of the Beholder 3
Στο τρίτο CD τα:
Dungeon Hack
Gateway to the Savage Frontier
Treasures of the Savage Frontier
Στο τέταρτο CD το:
Menzoberranzan

Στο ενιαίο manual που συνοδεύει τη συλλογή, περιλαμβάνονται ΟΛΑ τα αναλυτικά manuals και τα reference cards των παιχνιδιών Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pool of Darkness, Gateway to the Savage Frontier και Treasures of the Savage Frontier, ενώ από τα Hillsfar, Eye of the Beholders, Dungeon Hack και Menzoberranzan υπάρχουν ΜΟΝΟ τα reference cards. Τυχαία ανακάλυψα ότι τα manuals των παιχνιδιών που δεν περιέχονται στο ενιαίο, υπάρχουν στα CDs των αντίστοιχων παιχνιδιών και μπορείτε να τα διαβάσετε στο DOS μέσω ενός ειδικού προγράμματος, το οποίο εκτελείτε πηγαίνοντας στο αντίστοιχο κάθε φορά directory (π.χ. για το manual του Eye of Beholder 3 πηγαίνετε στο directory manuals και εκτελείτε το αρχείο eob3.bat). Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν τύπωσαν κανονικά τα manuals. Το γεγονός αυτό είναι το μελανό σημείο της συλλογής, η οποία διαφορετικά θα βαθμολογούνταν με άριστα. Δεν πιστεύω ότι κυκλοφορεί άλλη συλλογή παιχνιδιών που να μπορεί να κρατήσει συντροφιά σε ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ χρήστη, όσο καλός και αν είναι, περισσότερο από έναν ολόκληρο χρόνο!!! Οποιος θέλει να ζήσει τη μοναδική μαγεία των RPGs, δεν έχει παρά να αποκτήσει τη συλλογή. Μόνο τότε θα καταλάβει τι χάνουν όσοι δεν έχουν πολεμήσει με τα θανατηφόρα Trolls, τα πανάσχημα και παντοδύναμα Orcs, τους φοβερούς Lich και τόσους άλλους χαρακτήρες που μόνο τα RPGs έχουν να επιδείξουν.

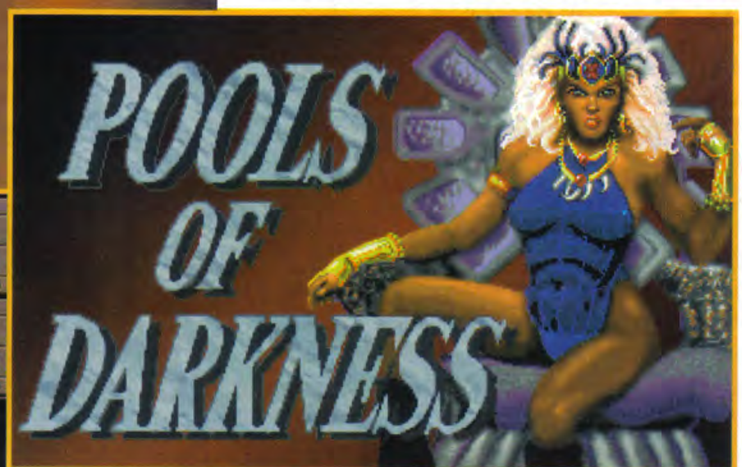
Τα RPGs στηρίζονται στην εξερεύνηση, την περιπέτεια και τις μάχες και συγκεντρώνουν σχεδόν ό,τι όλες οι άλλες κατηγορίες παιχνιδιών μαζί. Νομίζω ότι μόνο αυτό είναι αρκετό για να δείξει τις δυνατότητες των παιχνιδιών της συλλογής.

Για το χρήστη, ο οποίος έρχεται για πρώτη φορά σε επαφή με το είδος, συνιστώ τα Menzoberranzan και Eye of the Beholder 3, ενώ για τον απαιτητικό χρήστη συνιστώ ανεπιφύλακτα το Eye of the Beholder 2, ίσως το δυσκολότερο RPG που έχω παίξει ως τώρα, και ασφαλώς ένα από τα κορυφαία και πιο ατμοσφαιρικά που έχω δει.

Προσωπικά αγόρασα ΑΜΕΣΩΣ το πακέτο, έστω και αν διαθέτω την πρωτότυπη έκδοση των Eye of the Beholder 2 & 3 και του Menzoberranzan. Πρόκειται για μία ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΗ συλλογή...

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
RPG Collection
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 386 DX στα 40 MHz.
- 4MB RAM.
- 1x CD-ROM drive.
- VGA κάρτα γραφικών και Sound Blaster συμβατή κάρτα ήχου.
- Το πακέτο, που περιλαμβάνει 4 CDs, μας έδωσε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.



ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ

Αν πριν από μερικά χρόνια κάναμε λόγο για ένα ελληνικό πολεμικό παιχνίδι σε CD-ROM, ορισμένοι ίσως να έβαζαν τα γέλια. Σήμερα, όμως, είναι πλέον πραγματικότητα και μάλιστα βασίζεται σε ένα άκρως ρεαλιστικό όσο και "λεπτό" θέμα: έναν μελλοντικό πόλεμο μεταξύ Ελλάδας και Τουρκίας!

Του Billy the Kid

Εάν επιχειρούσαμε μία σφυγμομέτρηση της κοινής γνώμης γύρω από το ποιος είναι ο μεγαλύτερος κίνδυνος της Ελλάδας σήμερα, οι εννέα στους δέκα θα ανέφεραν χωρίς ιδιαίτερη περίσκεψη το όνομα της Τουρκίας. Εάν, επίσης, ρωτούσαμε πώς θα αντιδρούσαν στην περίπτωση μίας ενδεχόμενης τουρκικής επίθεσης, είμαι σίγουρος ότι η πλειονότητα θα εξέφραζε τη θέλησή της να υπερασπιστεί μέχρις εσχάτων τα πάτρια εδάφη.

Ακριβώς αυτά τα δεδομένα φαίνεται ότι είχαν οι άνθρωποι της Γενναδείου Σχολής στο μυαλό τους, όταν σχεδίαζαν την παραγωγή του ελληνικού παιχνιδιού με την ονομασία "Κρίση στο Αιγαίο". Η εξαγγελία του τίτλου και μόνον προκάλεσε τη δημοσιότητα. Εκτενή άρθρα σε σημαντικές ημερήσιες εφημερίδες τοποθέτησαν το παιχνίδι στις πρώτες σελίδες της επικαιρότητας, κάτι που καμία ξένη παραγωγή στο χώρο των computer games δεν έχει επιτύχει μέχρι σήμερα. Η έντονη προβολή οδήγησε σε δικαιολογημένα αγωνιώδη αναμονή μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού.



Εχοντας πλέον το συγκεκριμένο παιχνίδι στα χέρια μας, καλούμαστε να απαντήσουμε αφ' ενός στο κατά πόσο δικαιώνει τις προσδοκίες και αφ' ετέρου στο κατά πόσο μπορεί να ανταγωνιστεί τις αντίστοιχες ξένες παραγωγές των τεράστιων budgets, που συχνά ανέρχονται σε αρκετά εκατομμύρια δολάρια. Το βέβαιο είναι ότι ο εν λόγω τίτλος θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία, αφού τόσο το θέμα του όσο και ο θόρυβος που προκλήθηκε γύρω από αυτό του δίνουν αυτόματα πολλούς πόντους. Είχα την ευκαιρία, μάλιστα, να διαπιστώσω ιδίοις όμμασι τη διαφαινόμενη επιτυχία του μέσω της ιδιαίτερα επιτυχημένης παρουσίας του στην έκθεση COMPUTER SHOW. Κέρδισε τις καρδιές των gamers, παρά το ότι στο χώρο επιδεικνύονταν πρόσφατες και πολύ σημαντικές ξένες παραγωγές.

Εμείς, πάντως, επιθυμώντας να αποδεσμευθούμε από τα συναισθήματα που οφείλονται τόσο στο σενάριο όσο και στο γεγονός ότι το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου ελληνικό, θα προσπαθήσουμε να χρησιμοποιήσουμε τα ίδια αυστηρά κριτήρια με τα οποία θα κρίναμε ένα οποιοδήποτε άλλο. Ας πάρουμε, λοιπόν, τα πράγματα από την αρχή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

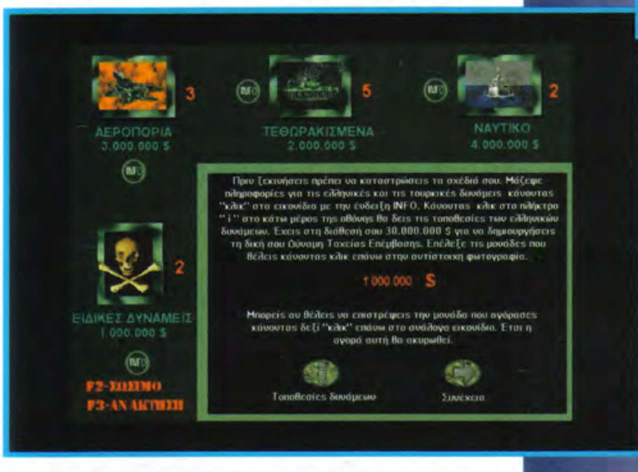
Είμαι σίγουρος ότι σχεδόν όλοι έχετε ακούσει για τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσουν μεγάλα υπολογιστικά συστήματα παλαιάς τεχνολογίας





με την έλευση του επόμενου αιώνα. Ουσιαστικά, για όσους δεν γνωρίζουν, οι καλοί προγραμματιστές δημιούργησαν συστήματα που δεν αναγνωρίζουν τις χρονολογίες ως τετραψήφιους αριθμούς, αλλά "βλέπουν" μόνο τα δύο τελευταία ψηφία, με αποτέλεσμα φθάνοντας στο τέλος του αιώνα μας να αρχίσουν να μετράνε από την αρχή!

Για κακή μας τύχη, τόσο δική μας όσο και των καλών μας γειτόνων, ο κεντρικός υπολογιστής του τουρκικού γενικού επιτελείου στρατού ανήκει στην προαναφερόμενη "εξελιγμένη" οικογένεια. Ετσι, η αρχή του νέου αιώνα, αντί να μας συναντήσει σε κάποιο καλό πάρτι, θα μας βρει μπλεγμένους σε μία γενική... σύρραξη. Βλέπετε, ο τουρκικός υπολογιστής εκτός από παρωχημένος είναι και κατά περίεργο τρόπο εκδικητικός. Καθώς, λοιπόν, αρχίζει το μέτρημα από την αρχή (ουσιαστικά από το 1900), έχοντας μνήμη ελέφαντα και εφαρμόζοντας το ρητό που λέει ότι "η εκδίκηση είναι ένα πιάτο που σερβίρεται πάντα κρύο", θα σταματήσει στο 1919. Για όλους εσάς που δεν διδαχθήκατε στο σχολείο νεότερη ιστορία ή την είχατε κοπανήσει στο συγκεκριμένο μάθημα (ειλικρινά, ελπίζω να μην ανήκει κανείς σε αυτή την κατηγορία, αν και πολύ αμφιβάλλω), τη χρονιά εκείνη, κυριαρχούμενοι από το όραμα της Μεγάλης Ιδέας, επιχειρήσαμε να λυτρώσουμε από τη σκλαβιά αιώνων περιοχές τις οποίες σήμερα αποκαλούμε "χαμένες πατρίδες". (Εδώ ακριβώς οφείλω να επαναφέρω τον εαυτό μου στην τάξη και να σταματήσω να παριστάνω τον ιστορικό, συνεχίζοντας τη συγγραφή του review. Ηδη, η έλξη που ασκεί η υπόθεση του παιχνιδιού με έχει παρασύρει.)



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
Γεννάδειος Σχολή
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΕΙΔΟΣ
Action combat game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Ο τουρκικός υπολογιστής, λοιπόν, θεωρώντας τα ιστορικά δεδομένα ως τωρινά, σημαίνει συναγερμό και στέλνει διάφορα τμήματα του τουρκικού στρατού να κάνουν αντιπερισπασμό, καταλαμβάνοντας ορισμένα κρίσιμα σημεία της ελληνικής επικράτειας. Ετσι, εσύ, αντί να βρίσκεσαι καθισμένος την Πρωτοχρονιά του 2000 μπροστά σε μία πράσινη τσόχα κυνηγώντας την τύχη σου, βρίσκεσαι ντυμένος με το πράσινο χακί της στολής του ελληνικού στρατού, ελπίζοντας να έχει τύχη στο αύριο η ίδια σου η πατρίδα!



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι, εν μέσω πολεμικών εμβατηρίων και μετά την εισαγωγή, σας οδηγεί στο κεντρικό menu, όπου καλείστε να λάβετε κρίσιμες αποφάσεις. Διαθέτετε 30.000.000 (για δολάρια μιλάμε) και θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλη την ευφυΐα σας, ούτως ώστε να αγοράσετε τους κατάλληλους πόρους -ανθρώπινους και υλικούς- οι οποίοι τελικά θα σας ανακηρύξουν νικητή. Συγκεκριμένα, έχετε να αγοράσετε άρματα μάχης, πλοία, αεροπλάνα και μοίρες καταδρο-



μών. Ποιο είναι το κατάλληλο μείγμα που θα οδηγήσει στη χρυσή συνταγή; Θα σας πρότεινα να δοκιμάσετε διάφορα σχήματα, αν και ισχύει η γνωστή αρχή της ισορροπίας.

Εδώ ακριβώς θα πρέπει να ανοίξω μία σημαντική παρένθεση, προτού περάσω στην επόμενη φάση του παιχνιδιού. Στις γενικές πληροφορίες που μπορεί να αποκτήσει ο παίκτης υπάρχει ένα ολόκληρο report με αριθμητικά και άλλα στοιχεία για την κατάσταση των ελληνικών και τουρκικών δυνάμεων, καθώς και ένας χάρτης με την ακριβή τοποθέτηση των δυνάμεών μας στην ελληνική επικράτεια. Πρόκειται για ένα αναμφισβήτητα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό.

Αφού έχετε κάνει τη συνολική κατόπτευση του χώρου και έχετε αποφασίσει για το είδος της αμυντικής θωράκισης, μπαίνετε στην κύρια φάση του παιχνιδιού. Μεταφέρεστε σε έναν χάρτη επιχειρήσεων, όπου σας παρουσιάζεται η πραγματική κατάσταση. Οι περιοχές στις οποίες έχει εισβάλει ο αντίπαλος σημειώνονται με κόκκινο στο χάρτη και καλείστε να αποφασίσετε πού θα δώσετε τη δική σας απάντηση. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα κρίσιμη επιλογή. Ο στόχος σας πρέπει να είναι η νικηφόρα μάχη σε περιοχές-κλειδιά, η ανάκτηση των οποίων θα σας επιτρέψει τον έλεγχο ολόκληρων περιοχών της επικράτειας. Προσοχή: Η νίκη σε περιοχή μικρής σπουδαιότητας μπορεί να ισοδυναμεί με ήττα, καθώς ο έλεγχος του εχθρού θα εκτείνεται ολοένα περισσότερο στα σημεία-κλειδιά. Βάλτε, λοιπόν, τα δυνατά σας και επιλέξτε σωστά και όχι λιπόψυχα. Ο πόλεμος ήταν ανέκαθεν υπόθεση των ανδρειωμένων.

Μετά την επιλογή του χώρου των επιχειρήσεων ακολουθεί πάντα ένα εισαγωγικό video, με εντυπωσιακά ορισμένες φορές σκηνικά, στοχεύοντας προφανώς στην αναπτέρωση του ηθικού σας και παρέχοντάς σας ταυτόχρονα χρήσιμες πληροφορίες για το στόχο σας.

Ανάλογα με το είδος των δυνάμεων που έχετε επιλέξει, θα ακολουθήσουν μάχες με αεροπλάνα, τανκς, υποβρύχια, ελικόπτερα, πλοία, ειδικές δυνάμεις κι όλα αυτά τα "καλούδια" που χρησιμοποιούνται στους πολέμους. Εν συνεχεία έρχεστε αντιμέτωποι με τον αντίπαλο σε μία δραματική, μέχρις εσχάτων, πάλη. Με κάθε νίκη που θα επιτυγχάνετε θα αυξάνετε τους πόρους σας, συνεπώς και την επιχειρησιακή ικανότητά της. Στην αντίθετη περίπτωση, θα νιώθετε την ανάσα του εχθρού όλο και πιο καυτή κοντά σας. Το καλό που σας θέλω, λοιπόν. Η ελευθερία του τόπου μας βρίσκεται στα χέρια σας. Μη με απογοητεύσετε!



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ολα καλά κι όλα ωραία μέχρι εδώ. Το σενάριο του παιχνιδιού ακούγεται εντυπωσιακό, πλαισιωμένο από έντονη συναισθηματική φόρτιση που αγγίζει τους περισσότερους από εμάς, εξαιτίας της ύπαρξης πραγματικών τέτοιων συνθηκών κινδύνου. Δεν πρέπει να ξεχνάμε, όμως, ότι είναι ένα παιχνίδι που έρχεται να συναγωνιστεί πολλά εξαιρετικά combat games ξένης προελεύσεως. Δικαιολογημένα θα αναρωτηθείτε για το τι ψάρια πιάνει αυτή η "καθαρόαιμη" ελληνική προσπάθεια σε σχέση με τις υπερπαραγωγές εκατομμυρίων.

Η γνώμη μου είναι ότι το gameplay είναι το στοιχείο που καθορίζει την επιτυχία ενός παιχνιδιού αυτής της κατηγορίας. Τα γραφικά, ο ήχος και το video δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα, αλλά δεν αρκούν για να χαρακτηριστεί ένα παιχνίδι καλό ή μη. Η άποψή μου, λοιπόν, για το εν λόγω παιχνίδι είναι ότι το gameplay του κινείται μεν σε καλά επίπεδα, σίγουρα όμως έχει να διανύσει αρκετό δρόμο μέχρι να χαρακτηριστεί κορυφαίο.

Συγκεκριμένα, ενώ ο συντελεστής δυσκολίας είναι υψηλός, υπάρχουν σημεία στα οποία, ανάλογα με το είδος της μονάδας που χειρίζεσαι, θα επιθυμούσες να ήταν πιο άμεσος ο χειρισμός. Κατά την ταπεινή μου γνώμη, οι μάχες με τα άρματα και τα πλοία πλησιάζουν αρκετά τα πρότυπα άλλων παιχνιδιών, ενώ οι αερομαχίες και οι προσωπικές μάχες των κομάντος "σηκώνουν" αρκετή βελτίωση. Από την άλλη, πρέπει να αναγνωρίσουμε το γεγονός ότι το όλο project χειρίζεται πολλών ειδών διαφορετικές μάχες, τη στιγμή που οι πλέον επιτυχημένες ξένες παραγωγές ασχολούνται μόνο με ένα είδος (π.χ. αερομαχίες). Αρα, το φιλόδοξο ελληνικό εγχείρημα έχει έναν πολυδιάστατο χαρακτήρα και, κατά συνέπεια, κολυμπά σε βαθύτερα νερά. Μία ακόμη παρατήρηση αφορά στο ότι πρέπει οπωσδήποτε να βελτιωθούν ο χειρισμός και η ανάκτηση των saves. Στα σύγχρονα action combat games τα

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**Pentium 100MHz.**
	**16MB RAM, Windows 95.**
	**8x CD-ROM drive.**
	**SVGA.**
	**Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από τις Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής (Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645).**



saves πρέπει να χειρίζονται άμεσα από τον ίδιο τον παίκτη, στους χρόνους που αυτός επιθυμεί και πολύ λιγότερο σε προκαθορισμένα σημεία.

Σε ό,τι αφορά τον τομέα του χειρισμού, τα arrow keys προορίζονται για την κίνηση των μονάδων σας, το Ctrl χρησιμοποιείται για τα πιο ελαφριά όπλα και το Shift για τα βαρύτερα. Τέλος, το Η φέρνει στο προσκήνιο το ραντάρ, άκρως απαραίτητη συσκευή στις αερομαχίες και τις ναυμαχίες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού είναι ίσως το πιο αδύναμο σημείο του. Διευκρινίζω για δεύτερη φορά τη θέση μου αναφέροντας ότι η σύγκριση με αντίστοιχα παιχνίδια δεν γίνεται για λόγους εντυπωσιασμού ή ξενομανίας. Πιστεύω ότι το να προσπαθείς να επιτύχεις προδιαγραφές-πρότυπα ή, ακόμη περισσότερο, να τις υπερβείς είναι η δύναμη που θα οδηγήσει προϊόντα όπως το συγκεκριμένο να ξεπεράσουν τα ελληνικά όρια. Προς Θεού, σε κανέναν βαθμό δεν θα πρέπει να θεωρηθεί ότι τα γραφικά αφαιρούν κάτι από την αίγλη του παιχνιδιού. Απλώς δεν του προσθέτουν τίποτα. Άλλωστε, και η ίδια η παραγωγός εταιρία, Γεννάδειος Σχολή, στο σημείωμα που εμπεριέχεται στο κουτί του παιχνιδιού κάνει λόγο για δεύτερη, βελτιωμένη έκδοση, με πιο πλούσιο φωτογραφικό υλικό και video.

Αντιθέτως, στον τομέα του ήχου, χρησιμοποιώντας μία ιδιαίτερη τεχνική ονόματι GP3D, οι δημιουργοί του επιτυγχάνουν τη μετάδοση μίας ρεαλιστικής τρισδιάστατης αίσθησης ακόμη και με μία απλή στερεοφωνική κάρτα! Η μουσική υπόκρουση, μάλιστα, ενισχύει τη συναισθηματική φόρτιση που προκαλεί το συγκεκριμένο παιχνίδι.



ΚΡΙΣΕΙΣ - ΣΧΟΛΙΑ

Το γεγονός ότι έχουμε στα χέρια μας την πρώτη ολοκληρωμένη παραγωγή ελληνικού παιχνιδιού μόνο ασυγκίνητους δεν μπορεί να μας αφήσει. Προσπαθώντας να κρίνουμε τον συγκεκριμένο τίτλο με την ίδια αυστηρότητα με την οποία θα αντιμετωπίζαμε κάθε άλλο παιχνίδι, το "Κρίση στο Αιγαίο" βγαίνει από την εν λόγω δοκιμασία με το κεφάλι ψηλά.

Πρόκειται για έναν τίτλο που διακρίνεται για τον πολυδιάστατο χαρακτήρα του, προσφέροντας υψηλό αίσθημα ικανοποίησης στους περισσότερους παίκτες. Περιλαμβάνει πολλές διαφορετικές αποστολές με άφθονη δράση. Οι κατασκευαστές του, μάλιστα, έχουν υποσχεθεί και νέες πίστες, τις οποίες μπορεί να αποκτά κάποιος μέσω του Web site της εταιρίας. Το δυνατό σημείο του τίτλου, όμως, είναι η ίδια η υπόθεσή του. Η επιλογή του θέματος, από διαφημιστική άποψη, μόνο ως άριστη μπορεί να χαρακτηριστεί. Η συναισθηματική ένταση που προκαλεί στην πλειονότητα των Ελλήνων αποτελεί εξαιρετικής προοπτικής υπόβαθρο για την εμπορική επιτυχία του παιχνιδιού. Φυσικά, γύρω από τη συγκεκριμένη σύλληψη μπορεί να εντοπίσει κάποιος διάφορες προεκτάσεις, ανάλογα με την οπτική γωνία υπό την οποία προσεγγίζει το εν λόγω ζήτημα. Ενα ερώτημα, για παράδειγμα, είναι το κατά πόσο αποτελεί σωστό να εθίσουμε τους νέους ανθρώπους σε πολεμικά παιχνίδια με Τούρκους αντίπαλους, διαιωνίζοντας και εντείνοντας έτσι τις όποιες διαφορές μεταξύ των δύο κρατών. Ο αντίλογος, βέβαια, λέει ότι, εφόσον μια κατάσταση είναι υπαρκτή, γιατί να μη μάθουμε να ζούμε με αυτήν και να είμαστε προετοιμασμένοι, σε περίπτωση που η απειλή εξελιχθεί σε πραγματικό κίνδυνο. Πόσο μάλλον όταν αντίστοιχα παιχνίδια, όπως τα σχετικά με την επιδρομή στον Περσικό Κόλπο, ενθουσίασαν όχι μόνο τους μικρούς Αμερικανούς αλλά και μερίδα κοινού σε όλο τον κόσμο.

Η προσωπική μου γνώμη είναι ότι το "Κρίση στο Αιγαίο" δεν είναι παρά μόνο ένα παιχνίδι. Ο πόλεμος πάντα είναι μία διαφορετική υπόθεση, όπου ο νικητής δεν κερδίζει αποκλειστικά λόγω της στρατιωτικής υπεροχής ή της παλικαριάς του αλλά και λόγω μιας σειράς άλλων παραγόντων, τους οποίους εμείς, ως έθνος, έχουμε βιώσει ποικιλοτρόπως. Φυσικά, οι αρνητικές συνέπειες ενός πολέμου αφορούν τόσο στο νικητή όσο και στον ηττημένο. Για το λόγο αυτόν, όλοι εσείς οι fans τέτοιων παιχνιδιών χαρείτε την απόλαυση που μπορεί να προσφέρει ένα πράγματι καλό παιχνίδι όπως το συγκεκριμένο, χωρίς να επηρεάζεστε σε μεγάλο βαθμό από τον ενδεχόμενο θόρυβο που μοιραία συνοδεύει το "Κρίση στο Αιγαίο". Τέλος, το παράδειγμα της εταιρίας "Γεννάδειος Σχολή" ελπίζουμε να ακολουθήσουν κι άλλοι Ελληνες παραγωγοί, ούτως ώστε κάποια στιγμή να δούμε περισσότερα αξιόλογα ελληνικά παιχνίδια.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα σύγχρονο ελληνικό πολεμικό παιχνίδι το οποίο, όντως αξίζει το χρόνο που θα του αφιερώσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	95

84





AGE of EMPIRES

Η συνταγή φαίνεται απλή, ωστόσο είναι αποτελεσματική. Παίρνουμε μια δόση Civilization II, την πασπαλίζουμε με λίγο Settlers και ανακατεύουμε το μείγμα με δύο μεζούρες Warcraft II. Τι βγαίνει; Μα, το Age of Empires, το πιο φιλόδοξο παιχνίδι όλων των εποχών.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Την αναγγελία της κυκλοφορίας του παιχνιδιού και την κυκλοφορία του demo διαδέχθηκε ένα κύμα συζητήσεων και αντεγκλήσεων. Κάποιοι έλεγαν ότι είναι αυτό που πάντα περίμεναν, ενώ άλλοι απαντούσαν ότι δεν είναι τίποτε παραπάνω από μία κακή απομίμηση. Οι συζητήσεις δεν έπαψαν, ούτε και όταν το Age of Empires κυκλοφόρησε στα καταστήματα.

Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής δεν μπορούν παρά να βρουν -αρχικά, τουλάχιστον- τη μείξη τριών κορυφαίων στιγμών του είδους (του Civilization, του Warcraft II και του Settlers) εξαιρετικά γοητευτική.

ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΠΗΒΟΛΟ AGE OF EMPIRES

Η έμπνευση του Age of Empires έρχεται κατευθείαν από το Civilization, κάτι το διόλου περίεργο, αφού βασικός συντελεστής του ήταν ο στενότερος συνεργάτης του Sid Maier στο Civ, ο Bruce Shelley. Ο παίκτης αναλαμβάνει τις τύχες μιας φυλής στις απαρχές της ιστορίας με σκοπό να την οδηγήσει στην αναγνώριση και την παγκόσμια κυριαρχία, εκμεταλλευόμενος τους φυσικούς πόρους που βρίσκει και εξερευνώντας σιγά-σιγά τον κόσμο. Ο δρόμος προς την καταξίωση και την κυριαρχία, όμως, δεν είναι στρωμένος με ροδοπέταλα, αφού υπάρχουν και άλλες φυλές με τους ίδιους στόχους. Την επαφή μαζί τους θα ακολουθήσει η πολεμική σύρραξη, ώσπου να αναδειχθεί ο κυρίαρχος του κόσμου.

Το Age of Empires, όπως και το Civilization, προσπαθεί να δώσει μια ιστορική αυθεντικότητα στον κόσμο του, τοποθετώντας τις αντίπαλες φυλές και τη δράση σε ιστορικά-μυθολογικά πλαίσια. Για παράδειγμα, μία από τις έτοιμες αποστολές του παιχνιδιού -αν επιλέξετε τους Ελληνες- έχει να κάνει με τον Τρωικό Πόλεμο, ενώ μια άλλη με τον πρώτο αποικισμό στα παράλια της Μικράς Ασίας. Επίσης, η τεχνολογική εξέλιξη των φυλών ακολουθεί τις πραγματικές ιστορικές περιόδους, αρχίζοντας από τη λίθινη εποχή. Τέλος, κατ' αντιστοιχία με τους ιστορικούς ηγέτες του Civilization (π.χ., ο Μέγας Αλέξανδρος για τους Ελληνες), στο παιχνίδι της Microsoft υπάρχουν οι ήρωες κάθε έθνους.

ΤΟ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΣ AGE OF EMPIRES

Τόσο η οπτική γωνία του παιχνιδιού όσο και ο τρόπος συλλογής και διαχείρισης των διαθέσιμων πόρων θυμίζουν έντονα το πολύ καλό, αν και παραγνωρισμένο, Settlers της γερμανικής Blue Bytes. Ετσι, παρακολουθούμε τη δράση από μια τρισ-





διάστατη ισομετρική κάμερα και βλέπουμε τους υπηκόους μας να εργάζονται ασταμάτητα στις θέσεις που έχουμε ορίσει γι' αυτούς. Βλέπουμε, για παράδειγμα, τους κυνηγούς να χτυπάνε με δόρατα τα θηράματά τους και μετά σιγά-σιγά να τα τεμαχίζουν και να μεταφέρουν τα κομμάτια στις αποθήκες. Σταδιακά η οθόνη γεμίζει μικρά ακούραστα ανθρωπάκια που κόβουν ξύλα, κτίζουν, ψαρεύουν, κυνηγούν, σκοτώνουν και σκοτώνονται.

ΤΟ ΑΙΜΑΤΗΡΟ AGE OF EMPIRES

Οι επιρροές από το θρυλικό πλέον παιχνίδι της Blizzard είναι εμφανείς. Ιδίως οι μάχες γίνονται σχεδόν με τον ίδιο τρόπο και μπορείτε να ακολουθήσετε παρόμοιες στρατηγικές. Οι επιθετικές μονάδες αποτελούνται και στο Age of Empires από πολεμιστές εκ του συστάδην, τοξότες και καταπέλτες, ενώ υπάρχουν και τα γνωστά αμυντικά οχυρώματα, τείχη και πύργοι.

Οπως φαίνεται, η Microsoft έχει δανειστεί πάρα πολλά στοιχεία από άλλα παιχνίδια του είδους για να φτιάξει το Age of Empires και κανείς δεν μπορεί να την κατηγορήσει γι' αυτό, από τη στιγμή που έχει καταφέρει να τα συνδυάσει με ευρηματικό τρόπο.



Οι φάρμες είναι μια καλή και σταθερή πηγή τροφής.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microsoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Παιχνίδι στρατηγικής
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός. Τα εφέ καλύπτουν πλήρως τη δράση και φέρνουν στα ηχεία μας κλαγγές όπλων, χλιμιντρίσματα αλόγων, βρυχηθμούς λιονταριών και ύμνους που αντηχούν στους ναούς της φυλής σας. Ακόμη, η μουσική επένδυση που ακούγεται κατευθείαν από το CD "ντύνει" τη δράση, χωρίς να γίνεται κουραστική. Αυτό που είναι κουραστικό είναι η επανάληψη των φωνών των υπηκόων σας, όταν τους δίνονται διαταγές. Σε αυτό τον τομέα το Warcraft 2 παραμένει κορυφαίο.

Τα γραφικά, όμως, είναι μια εντελώς διαφορετική υπόθεση. Εδώ το Age of Empires θέτει καινούρια πρότυπα και δείχνει το δρόμο στα παιχνίδια που θα ακολουθήσουν. Η τρισδιάστατη οπτική γωνία θυμίζει τα Settlers ή και το Command and Conquer, αλλά η ποιότητα της απεικόνισης είναι το κάτι άλλο. Σε ανάλυση Super VGA που φθάνει μέχρι και τα 1024x768 θα απολαύσετε καταπληκτικό animation και γραφικά γεμάτα λεπτομέρειες. Καθίστε για λίγο να προσέξετε τις κινήσεις των χωρικών όταν, για παράδειγμα, κόβουν ξύλα. Θα δείτε ότι πηγαίνουν αρχικά και πελεκάνε ένα δέντρο με το τσεκούρι. Αφού το ρίξουν κάτω, κόβουν τον κορμό και στη συνέχεια μεταφέρουν ένα κομμάτι του στις αποθήκες. Από το βάρος γέρνουν προς



Εφιπποι από δύο διαφορετικές φυλές μας έχουν επιτεθεί. Δύσκολα τα πράγματα!





Η αρχική οθόνη επιλογών.

τα πίσω και πηγαίνουν πιο αργά. Μετά επιστρέφουν, κόβουν ένα ακόμα κομμάτι του πεσμένου στο έδαφος κορμού και συνεχίζουν ώσπου να τελειώσουν τα ξύλα. Ολες οι κινήσεις τους είναι ομαλές και η απεικόνιση είναι τόσο λεπτομερής, που βλέπουμε ακόμα και τη σκιά τους. Κάποιες άλλες λεπτομέρειες -όπως τα πουλιά που διασχίζουν πότε πότε την οθόνη, η επιβράδυνση των ανδρών σας όταν ανεβαίνουν μια ανηφόρα, η σταδιακή αποσύνθεση των πτωμάτων που μένουν στο πεδίο της μάχης- αναδεικνύουν το Age of Empires ως το καλύτερο οπτικά παιχνίδι στρατηγικής που έχω ποτέ δει.

GAMEPLAY

Τα καλά συνεχίζονται και στον τομέα του gameplay. Αρχικά είναι πολλές οι επιλογές που δίνονται στον παίκτη αναφορικά με το είδος του παιχνιδιού που επιθυμεί. Μπορεί να αναλάβει τις τύχες ενός πολιτισμού στις απαρχές της ιστορίας, όπως στο Civilization, να επιλέξει ένα έτοιμο σενάριο ή να αναλάβει μια σειρά από συνεχώς δυσκολότερες αποστολές, κατ' αντιστοιχία με το Warcraft. Στη δεύτερη περίπτωση οι αποστολές συνδέονται μεταξύ τους με ιστορικές πληροφορίες - για παράδειγμα, οι τρεις πρώτες αποστολές των Ελλήνων συνίστανται στην εκδίωξη των Δωριέων από τον ελλαδικό χώρο, την εγκατάσταση σε αυτόν και, στη συνέχεια, στον αποικισμό της Ιωνίας.

Οποια μορφή παιχνιδιού πάντως και να επιλέξετε, σχεδόν όλα αρχίζουν με τον ίδιο τρόπο. Ο παίκτης, έχοντας στη διάθεσή του μερικούς χωρικούς, πρέπει να φτιάξει ένα Town Center και εκεί να εκπαιδεύσει περισσότερους χωρικούς και να τους στείλει σε διάφορες δουλειές - κυνήγι, συλλογή καρπών, εξόρυξη χρυσού, χτίσιμο και επισκευή κτιρίων κ.λπ. Με τη συλλογή πόρων και το χτίσιμο κτιρίων ένας πολιτισμός αποκτά περισσότερες δυνατότητες, π.χ., στα Barracks μπορούν να εκπαιδευθούν στρατιώτες και στους ναούς μπορούν να αναδειχθούν ιερείς.



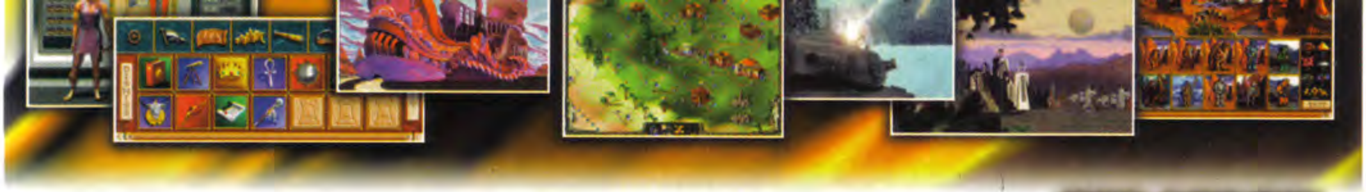
Το παιχνίδι όπως εξελίσσεται σε ένα μεταγενέστερο πολιτισμικό στάδιο.

Μόλις ο παίκτης μαζέψει ένα προκαθορισμένο σύνολο από τους τέσσερις πόρους που διαχειρίζεται στο παιχνίδι (τροφή, ξύλο, πέτρα και χρυσό), μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη ιστορική εποχή εξέλιξης της ανθρωπότητας (λ.χ., από τη νεολιθική εποχή στην εποχή του χαλκού). Σταδιακά οι τεχνολογικές γνώσεις του λαού του θα αυξάνονται, ο πληθυσμός του θα μεγαλώνει και κάποια στιγμή θα είναι έτοιμος να κατατροπώσει όλους τους αντιπάλους και να κυριαρχήσει στον κόσμο. Η νίκη, ανάλογα με το σενάριο που έχετε επιλέξει, μπορεί να έρθει με πολλούς τρόπους, για παράδειγμα, με την εξολόθρευση των αντιπάλων, με την ανέγερση "Θαυμάτων του κόσμου" (βλ. Civilization) ή και με τη συγκέντρωση ορισμένων πόντων στο συνολικό σκορ.

Παράλληλα, η Microsoft έχει διαμορφώσει κι ένα απλοϊκό σύστημα διπλωματίας στο παιχνίδι. Μπορείτε να καθορίσετε τις σχέσεις σας (εχθρικές, ουδέτερες ή συμμαχικές) με τους άλλους πολιτισμούς και να συνταχθείτε μαζί τους για την αντιμετώπιση κοινών κινδύνων. Το σύστημα ίσως να είναι ενδιαφέρον για τα multiplayer παιχνίδια, αλλά δεν έχει ιδιαίτερη χρησιμότητα με αντίπαλο τον υπολογιστή, αφού, για έναν μυστηριώδη λόγο, οι αντίπαλοί σας αποφεύγουν όπως ο διάολος το λιβάνι τη συμμαχία μαζί σας. Μάλιστα, εδώ κάνει την

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- CPU P90, Win 95/NT.
- 16MB (24MB για Win NT).
- 80MB - 4x CD-ROM.
- 1MB SVGA, κάρτα ήχου.
- Το παιχνίδι έρχεται σε ένα CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Vertigo (Μπόταση 6, τηλ.: 3824536).



εμφάνισή του και ένα από τα bugs του παιχνιδιού (σιγά μη δεν είχε...). Συγκεκριμένα, αν κάποιος αντίπαλος που εσείς τον αντιμετωπίζετε ως φίλο σάς επιτεθεί, τότε οι άνδρες σας θα κάτσουν να σκοτωθούν αμαχητί, εκτός και αν αλλάξετε τη διπλωματική πολιτική σας. Μια και μιλήσαμε για τις φυλές που ελέγχει ο υπολογιστής, αξίζει να σημειωθεί ότι παίζουν έξυπνα και αποτελούν πολύ δυνατούς αντιπάλους (αν και στην αρχή του παιχνιδιού κάνουν κάποιες ζαβολιές με τα resources).

ΕΙΜΑΣΤΕ ΔΥΟ, ΕΙΜΑΣΤΕ ΤΡΕΙΣ...

Οταν μια εταιρία φιλοδοξεί να φτιάξει ένα παιχνίδι για να εκτοπίσει το Warcraft 2, θα ήταν καταστροφικό να αμελήσει να το εφοδιάσει με multiplayer δυνατότητες. Η Microsoft δεν έπεσε στην παγίδα και επέδειξε ιδιαίτερη προσοχή στον τομέα αυτόν. Ετσι, το Age of Empires υποστηρίζει συνδέσεις 8 το πολύ παικτών σε δίκτυο IPX ή στο Internet, καθώς και συνδέσεις δύο παικτών με modem ή με σειριακό καλώδιο.

Ολα αυτά τα τεχνικά χαρακτηριστικά, μαζί με τους πολλούς τρόπους διαμόρφωσης των παιχνιδιών (αλλαγή των κριτηρίων νίκης, των θέσεων εκκίνησης των παικτών, της διαμόρφωσης του εδάφους κ.λπ.), μας προετοιμάζουν για επικές multiplayer μάχες. Το αν, βέβαια, το Age of Empires καταφέρει να ξεπεράσει τα Warcraft II ή Red Alert είναι κάτι που μόνο με το χρόνο θα μπορέσουμε να διαπιστώσουμε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αν, πάντως, παρά τις καλές έως τώρα εντυπώσεις, παραμένετε καχύποπτοι και πιστεύετε ότι τα πράγματα δεν μπορούν να είναι τόσο ειδυλλιακά, τότε έχετε δίκιο. Τα βασικά προβλήματα του Age of Empires ανακύπτουν στον τομέα του χειρισμού. Αρχικά, ο έλεγχος των υπηκόων σας φαίνεται απλός. Για να ορίσετε τι θα κάνουν, αρκεί να τους επιλέξετε, να ορίσετε την ενέργειά τους και να κάνετε κλικ στον προορισμό τους. Ετσι, μπορείτε να πείτε στους άντρες σας να μετακινηθούν, να κυνηγήσουν, να επιτεθούν κ.λπ. Φυσικά, όπως έχει καθιερωθεί στα παιχνίδια του είδους, υπάρχουν οι συνηθισμένες δυνατότητες καθοδήγησης των υπηκόων σας σε ομάδες, καθώς και πλήκτρα - συντομεύσεις για να επισπεύδετε, χωρίς τη χρήση ποντικιού, τις ενέργειές σας. Δυστυχώς, όμως, στην πράξη όλα αυτά δεν λειτουργούν καλά. Η βασική αιτία είναι η περιορισμένη νοημοσύνη των αντρών σας που κινούνται σαν lemmings και χάνουν το δρόμο τους. Ειδικά αν το μονοπάτι από το οποίο πρέπει να περάσουν είναι στενό, τότε θυμίζουν μεθυσμένους που ψάχνουν να βρουν την έξοδο του μπαρ. Ετσι, είναι πολύ πιθανό να στείλετε μια ομάδα δέκα στρατιωτών να επιτεθούν σε ένα εχθρικό οχυρό και να διαπιστώσετε ότι μόνο οι μισοί έχουν φθάσει, αφού οι υπόλοιποι έχουν χαθεί κάπου στα δάση. Φυσικά, μπορείτε συνεχώς να τους παρακολουθείτε, ώστε να διορθώνετε την πορεία τους, αλλά, όταν η δράση εκτυλίσσεται παράλληλα σε πολλές περιοχές, κάτι τέτοιο είναι δύσκολο. Η κατασκευάστρια εταιρία, αναγνωρίζοντας προφανώς το πρόβλημα, έχει ενσωματώσει ένα εναλλακτικό σύστημα κίνησης, με το οποίο ορίζετε τους ενδιάμεσους σταθμούς (waypoints) από όπου θα πρέπει να περάσει μια μονάδα για να φθάσει στον προορισμό της. Αυτό εν μέρει λύνει το πρόβλημα, αλλά δυσχεραίνει το χειρισμό του παιχνιδιού. Ενα άλλο ενοχλητικό χαρακτηριστικό, τέλος, είναι το όριο των 50 μονάδων που υπάρχει στις αποστολές.



Και ένας καταρράκτης που χύνεται σε μια αιγυπτιακή πόλη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δεν πρωτοτυπεί, αλλά συγκαταλέγεται στα κορυφαία παιχνίδια του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	88

90



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Παρά τα ενοχλητικά προβλήματα που το συνοδεύουν, το Age of Empires είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Χωρίς να έχει το βάθος του Civilization ή το χιούμορ του Warcraft, καταφέρνει να συνδυάζει πολλά από τα κορυφαία χαρακτηριστικά τους σε ένα γερό σύνολο. Αν εξακολουθείτε να έχετε ενδοιασμούς, άφησα για το τέλος το καλύτερο. Ο καταπληκτικός scenario editor που συνοδεύει το παιχνίδι σάς επιτρέπει να φτιάξετε δικές σας αποστολές, καθορίζοντας ένα εντυπωσιακό πλήθος παραμέτρων - από το πλήθος των αντιπάλων, το τεχνολογικό τους επίπεδο, το χάρτη, τα διαθέσιμα θηράματα έως και τα συνοδευτικά τους videos! Με αυτό το συμπλήρωμα το Age of Empires δεν μπορεί παρά να κερδίσει την προτίμησή σας. ■





Microsoft Flight Simulator 98

Η Microsoft, εδώ και πάρα πολλά χρόνια, είναι η κυρίαρχος εταιρία στο χώρο του software για συμβατούς PCs. Τον τελευταίο χρόνο, όμως, στην προσπάθειά της να επικρατήσει και στο χώρο των παιχνιδιών για PCs, κυκλοφόρησε πλήθος νέων τίτλων, εκ των οποίων λίγοι μπορούν να χαρακτηριστούν αξιόλογοι. Η τελευταία διαπίστωση μαρτυρά ότι στην κατηγορία αυτή τα πράγματα είναι κάπως πιο δύσκολα. Υπάρχει, ωστόσο, μία κατηγορία παιχνιδιών στην οποία διακρίνεται... Ο λόγος, φυσικά, για αυτή των flight simulators, κατηγορία στην οποία από το 1982 (σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνιση των πρώτων PCs) εμφανίζεται σε διάφορες εκδόσεις το ομώνυμο παιχνίδι της Microsoft. Αυτές τις μέρες και στο πλαίσιο των νέων κυκλοφοριών της εταιρίας, παρουσιάστηκε το Microsoft Flight Simulator 98, το οποίο φιλοδοξεί να συνεχίσει να είναι ο κυρίαρχος του χώρου, αν και χρόνο με το χρόνο ο ανταγωνισμός είναι ολοένα ισχυρότερος και απειλεί τη διατήρηση της πρωτιάς του. Οπως προαναφέραμε, το Flight Simulator είναι τόσο παλιό που ορισμένοι από εσάς ίσως και να μην είχατε γεννηθεί, όταν κυκλοφορούσε η πρώτη έκδοσή του. Ετσι, προτού περάσουμε στην παρουσίαση της έκδοσης 98, θα κάνουμε μια σύντομη αναδρομή, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Στην κατηγορία των flight simulators εντάσσονται τα παιχνίδια εκείνα που εξομοιώνουν την πτήση ενός ή πολλών αεροπλάνων. Ωστόσο, εάν μόνο ένα πρέπει να φέρει τον τίτλο του "εξομοιωτή", αυτό δεν είναι άλλο από το ομώνυμο της Microsoft που πλέον κυκλοφορεί στην έκδοση 98.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Η ΠΟΡΕΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΧΡΟΝΙΑ

Το πρώτο Flight Simulator κυκλοφόρησε από τη Microsoft το 1982 και, φυσικά, ήταν πολύ απλοϊκό ως προς τα γραφικά του, καθώς έτρεχε σε DOS-based υπολογιστές και τα χρώματα ήταν μόνο δύο. Η δεύτερη έκδοση βγήκε το 1984 και υπήρξε αρκετά επαναστατική για την εποχή της, αφού πλέον περιλάμβανε κάποια τοπία στο έδαφος και υποστήριζε δύο joysticks ή mouse. Μά-



Πολλή κίνηση στο αεροδρόμιο, αλλά και πολλά κτίρια στο βάθος της πύλης.



ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

λιστα, αυτή η δεύτερη έκδοση γνώρισε μεγάλη επιτυχία γενικότερα, επειδή κυκλοφόρησε σε format 14 διαφορετικών υπολογιστών. Πέρασαν τέσσερα χρόνια για να φθάσουμε στην έκδοση 3.0, η οποία ήταν και η πρώτη που υποστήριζε παράθυρα μέσα στο παιχνίδι που, μάλιστα, άλλαζαν θέση και σχήμα. Πολύ σύντομα, αφού είχε περάσει μόλις ένας χρόνος, κυκλοφόρησε η έκδοση 4.0, η οποία περιείχε λεπτομερείς δρόμους, γέφυρες και κτίρια πάνω στα οποία μπορούσες να συντριβείς. Επίσης, περιείχε τη δυνατότητα σχεδιασμού των δικών σου αεροπλάνων.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microsoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Flight Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Μέσα από τα σύννεφα και πάνω από την πόλη.

Η έκδοση 4.0 ήταν επίσης πολύ σημαντική, διότι πάνω της μπορούσαν πλέον να φτιάχνουν add-ons και άλλες εταιρίες πέραν της Microsoft. Για την έκδοση 5.0, που κυκλοφόρησε το 1993, χρειάστηκαν περισσότερες από 30.000 ώρες σχεδιασμού και προγραμματισμού. Το Flight Simulator υποστήριζε πλέον 256 χρώματα και SVGA γραφικά, ενώ εμφανίστηκαν και τα πρώτα photo-realistic γραφικά μέσα και γύρω από μερικές αμερικανικές πόλεις. Υπήρχε μεγάλο επίπεδο ρεαλισμού όχι μόνο στην πτήση του αεροσκάφους αλλά και σε εξωτερικούς παράγοντες - για παράδειγμα, η ημέρα ήταν μεγαλύτερη κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού και η εποχή επηρέαζε την όψη που είχαν τα γραφικά εδάφους. Ωστόσο, το πιο σημαντικό ίσως ήταν το γεγονός ότι πλέον υπήρχε χαρτογραφημένο σχεδόν το σύνολο της υφηλίου. Ενάμιση χρόνο μετά κυκλοφόρησε η έκδοση 5.1, η οποία ήταν και η πρώτη έκδοση σε CD-ROM. Σε αυτή μπορούσατε να χειρίζεστε βιβλιοθήκες σεναρίων, ενώ και το παιχνίδι ήταν αρκετά πιο γρήγορο. Και η δυναστεία συνεχιζόταν χωρίς την παραμικρή ένδειξη πως κάτι θα μπορούσε να τη σταματήσει...

ΓΡΑΦΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ

Η έκδοση 98 του Flight Simulator κυκλοφόρησε σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα σε σχέση με όλες τις προηγούμενες, αφού δεν έχει περάσει ούτε καν χρόνος από την έκδοση 97. Ωστόσο, όπως θα δείτε και στη συνέχεια, περιλαμβάνει πλήθος νέων στοιχείων και έχει βελτιώσει σε μεγάλο βαθμό πολλά από τα παλιά. Σίγουρα το σημαντικότερο στοιχείο είναι τα γραφικά, το οποίο μάλιστα διαφημίζεται από τη Microsoft περισσότερο από οτιδήποτε άλλο. Από την προηγούμενη έκδοση του Flight Simulator έως σήμερα έχουν αλλάξει πολλά στο hardware των υπολογιστών και, κυρίως, στο χώρο των γραφικών, κάτι που το νέο Flight Simulator εκμεταλλεύεται στο έπακρο. Καταρχήν, υποστηρίζει τον Direct 3D driver, ο οποίος περιέχεται στις περισσότερες από τις σύγχρονες κάρτες γραφικών με επιτάχυνση και δίνει μια γενικότερη ώθηση στην ταχύτητα των γραφικών, αλλά δεν είχαμε δει μέχρι τώρα παιχνίδι που να τον υποστηρίζει τόσο καλά. Το δεύτερο επίπεδο υποστήριξης των νέων τεχνολογιών στα γραφικά περιλαμβά-





Πετώντας δίπλα σε ουρανοξύστες.



SIMULATION



Ολα τα όργανα είναι πιο ευδιάκριτα από κάθε άλλη φορά.

νει τους επεξεργαστές MMX. Εάν, λοιπόν, έχετε έναν από τους νέους επεξεργαστές που υποστηρίζει αυτή την τεχνολογία, το Flight Simulator θα αναγνωριστεί αμέσως και η βελτίωση της ποιότητας αλλά και της ταχύτητας κίνησης των γραφικών θα είναι πολύ σημαντική, ενώ η διαφορά θα είναι αισθητή. Εκεί όμως όπου πράγματι θα μείνετε άφωνοι είναι τα γραφικά του παιχνιδιού, εάν αυτό βέβαια λειτουργεί σε έναν υπολογιστή που διαθέτει μία από τις νέες ειδικές κάρτες τρισδιάστατης επιτάχυνσης γραφικών και κυρίως αυτές με το chipset 3dfx. Εάν έχετε, λοιπόν, μία από αυτές τις κάρτες, τότε θα δείτε γραφικά που έως τώρα μπορούσατε να δείτε μόνο σε μεγάλα ηλεκτρονικά παιχνίδια (αυτά με το κατοστάρικο). Οι λεπτομέρειες -κυρίως στα γραφικά εδάφους- είναι εκπληκτικές και κάνουν το παιχνίδι να δείχνει εντελώς διαφορετικό απ' όλες τις προηγούμενες εκδόσεις. Εάν κοιτάξετε με προσοχή, θα παρατηρήσετε ότι έχουν δουλευτεί με εκπληκτική ακρίβεια τα σύννεφα, που δείχνουν πιο φυσικά από κάθε άλλη φορά, οι δρόμοι μέσα στις πόλεις, που μπορούν να έχουν και αυτοκίνητα να κινούνται κατά μήκος, και τα αεροδρόμια, στα οποία πλέον υπάρχουν πολλά από τα πραγματικά χαρακτηριστικά τους εκτός των βασικών διαδρόμων. Ομως υπάρχουν και άλλες λεπτομέρειες που ίσως να μην τις παρατηρήσετε ποτέ. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι υπάρχουν σημάδια φρεναρίσματος στους διαδρόμους προσγείωσης, ενώ, εάν κάνετε πρωινές πτήσεις, θα δείτε τον ήλιο να ανατέλλει πάντα από το σημείο όπου είναι η ανατολή. Ολα αυτά μπορεί να μην παίζουν μεγάλο ρόλο στο παιχνίδι, όμως σίγουρα δείχνουν το επίπεδο της λεπτομέρειας και το καθιστούν ξεχωριστό έναντι όλων των άλλων flight simulators. Ομως το Flight Simulator 98 όχι απλώς δείχνει πολύ πιο "όμορφο", αλλά περιέχει και πολύ περισσότερα στοιχεία. Συγκεκριμένα, υπάρχουν 45 πόλεις που περιέχουν photo-realistic γραφικά, τα οποία μάλιστα καλύπτουν πολύ μεγαλύτερη έκταση απ' ό,τι παλαιότερα. Οι 30 πόλεις βρίσκονται στην Αμερική, ενώ οι υπόλοιπες 15 στην Ευρώπη - ανάμεσά τους συμπεριλαμβάνεται και η Αθήνα. Αυτές είναι μόνο οι πόλεις που έχουν προσεχθεί περισσότερο, καθώς υπάρχουν συνολικά 3.000 αεροδρόμια, στα οποία μπορείτε να μεταφερθείτε άμεσα και να κάνετε προσγειώσεις και απογειώσεις.



Αλλαγή πορείας πάνω από το Big Ben στο Λονδίνο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν και ήταν ήδη το κυρίαρχο στο χώρο, φρόντισε να βελτιωθεί για να αντιμετωπίσει τον μελλοντικό ανταγωνισμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	97

95



ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μπορεί ο τομέας των γραφικών να είναι το βασικό ατού του νέου Flight Simulator, παράλληλα όμως διαθέτει πολλές άλλες βελτιώσεις και νέα στοιχεία, ενώ ένα από τα πιο σημαντικά είναι η προσθήκη τριών νέων αεροσκαφών. Πρόκειται για το Cessna Skylane 1825, το Learjet 45 και το Bell 206B JetRanger. Αν ασχολείστε με το χώρο των αεροσκαφών, θα ξέρετε ότι το τελευταίο είναι το ελικόπτερο που χρησιμοποιεί ο στρατός αλλά και η αστυνομία στην Αμερική. Είναι η πρώτη φορά που βλέπουμε σε ένα παιχνίδι αυτού του είδους (μη πολεμικό flight simulator) ελικόπτερο, αλλά δεν μπορούμε να πούμε ότι αυτό το ντεμπούτο είναι και τόσο επιτυχημένο. Αυτό διότι, ενώ όλα τα αεροπλάνα είναι σχεδόν τέλεια ως προς το επίπεδο εξομοίωσης κατά τη διάρκεια της πτήσης, δεν μπορούμε να πούμε ότι συμβαίνει το ίδιο με το ελικόπτερο, το οποίο είναι αρκετά ιδιόμορφο ως προς το χειρισμό του. Εδώ ίσως η Microsoft να έκανε κάποιο ατόπημα, αφού σε πολλά σημεία το ελικόπτερο δείχνει να έχει "ρουτίνες" από την πτήση αεροπλάνων, κάτι που, όπως καταλαβαίνετε, είναι ασυμβίβαστο, καθώς τα ελικόπτερα έχουν εντελώς διαφορετική συμπεριφορά. Ενας από τους τομείς που έχουν υποστεί βελτιώσεις είναι σίγουρα και τα cockpits των αεροσκαφών, όπου



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

Επ' ευκαιρία της κυκλοφορίας του Microsoft Flight Simulator 98, είχαμε τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε παράλληλα και το νέο joystick της Microsoft, το οποίο υποστηρίζεται από το παιχνίδι (και μόνο από αυτό προς το παρόν). Πρόκειται για ένα αρκετά πρωτότυπο joystick, καθώς για πρώτη φορά δεν είναι "παθητικό", αλλά μεταφέρει στον παίκτη την ένταση και το ρεαλισμό του παιχνιδιού μέσω κραδασμών. Η εγκατάσταση του παιχνιδιού -παρά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του- είναι πολύ εύκολη και το μόνο διαφορετικό σε σχέση με τα άλλα joysticks είναι το ότι θα πρέπει να το συνδέσουμε και στο ρεύμα, χρησιμοποιώντας το ειδικό τροφοδοτικό. Η επαναστατική καινοτομία που προσφέρει το νέο joystick είναι οι δονήσεις που παράγονται μέσω των δύο μοτέρ που περιέχονται στην αρκετά ογκώδη βάση του. Αυτές σας δίνουν την πραγματική αίσθηση του παιχνιδιού και έτσι όταν, για παράδειγμα, οδηγείτε ένα αυτοκίνητο και παίρνετε πολύ γρήγορα μία στροφή, το joystick σάς "τραβά" προς την αντίθετη πλευρά. Με τον ίδιο τρόπο, όταν πυροβολείτε με την καραμπίνα σε ένα Doom-clone παιχνίδι, το joystick "κλωτσά" προς τα πίσω, όπως ακριβώς θα έκανε και το πραγματικό όπλο. Βέβαια, όλα τα παραπάνω μπορείτε να τα απολαύσετε σε όποιο παιχνίδι υποστηρίζει με ειδικό driver το συγκεκριμένο joystick, κάτι που μέχρι στιγμής συμβαίνει μόνο με το Flight Simulator 98, το οποίο με το Sidewinder Force Feedback Pro αποκτά μία νέα αίσθηση. Οταν μπαίνετε σε μία δίνη ανέμου, νιώθετε αμέσως τους κραδασμούς στο joystick, ενώ, όταν προσγειώνεστε, αισθάνεστε τον κραδασμό από το πάτημα των τροχών στο έδαφος. Γενικά, το παιχνίδι δείχνει πολύ πιο διαφορετικό με αυτό το joystick και φθάνει σε νέα επίπεδα ρεαλισμού. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι μπορείτε να απολαύσετε τις δυνατότητες του Sidewinder Force Feedback Pro μέσα από τα δύο παιχνίδια που δίνονται μαζί με αυτό. Πρόκειται για ειδικές εκδόσεις των MDK και Interstate '76, τα οποία δίνουν ως ένα βαθμό (ιδίως το δεύτερο) μερικές από τις δυνατότητες του εν λόγω joystick. Αν πρέπει να βρούμε ένα μειονέκτημα στο Sidewinder Force Feedback Pro, αυτό σίγουρα είναι η τιμή του, η οποία κυμαίνεται γύρω στις 50.000 δρχ.

έχουν χρησιμοποιηθεί αυθεντικές φωτογραφίες, με αποτέλεσμα όλα τα όργανα να είναι ευδιάκριτα περισσότερο από κάθε άλλη φορά. Παράλληλα με τα γραφικά έχουν βελτιωθεί και όλοι οι ήχοι του Flight Simulator 98. Υπάρχουν ψηφιακοί ήχοι για το θόρυβο της μηχανής, του ανέμου, το γλίστρημα των ελαστικών κατά την προσγείωση, προειδοποιητικοί ήχοι από το cockpit και πολλά άλλα. Εκτός από τα συνήθη joysticks, το Flight Simulator 98 υποστηρίζει και το νέο joystick της Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro, το οποίο είναι το πρώτο που μπορεί να μεταδώσει κραδασμούς μέσω μηχανισμών στο χέρι του παίκτη, αλλά γι' αυτό θα βρείτε περισσότερα στο σχετικό υπόμνημα. Επίσης, στο Flight Simulator 98 υπάρχει πρόβλεψη λειτουργίας κάτω από το νέο περιβάλλον των Windows 98 (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Εκεί, λοιπόν, θα μπορείτε να δουλεύετε σε περισσότερα από ένα monitors, κάτι που σας επιτρέπει να έχετε σε κάθε monitor και διαφορετικό view του αεροσκάφους σας. Φυσικά, το Flight Simulator 98 περιλαμβάνει και άλλες δευτερεύουσας σημασίας βελτιώσεις, ωστόσο αρκετά σημαντικές για τους "ενδιαφερομένους". Εχετε, λοιπόν, τη δυνατότητα για παιχνίδι μέσω σειριακής σύνδεσης, δικτύου, ακόμη και μέσω Internet. Υπάρχουν πολύ περισσότερα σενάρια και περιπέτειες, νέα και πιο βελτιωμένα interactive μαθήματα στο Flight school, καθώς και μία πλούσια βιβλιοθήκη που παίζει το ρόλο μιας mini εγκυκλοπαίδειας, αφού περιλαμβάνει περισσότερες από 200.000 λέξεις και πάρα πολλά videos.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486/66.


8MB RAM, Windows 95.


2x CD-ROM drive.


SVGA.


Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας το διέθεσε το κατάστημα Παπασωτηρίου μαζί με το joystick της Microsoft.

ΑΤΕΝΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Εως σήμερα το Flight Simulator ήταν κυρίαρχο, διότι έπαιζε μόνο του στο πεδίο του ανταγωνισμού. Ακόμη και πριν από δύο χρόνια, όταν κυκλοφόρησε το Flight Unlimited, η Microsoft δεν έδειξε να ανησυχεί, καθώς το εν λόγω παιχνίδι σίγουρα ήταν πολύ καλύτερο εξωτερικά, αλλά δεν διέθετε το χαρακτηριστικό της ρεαλιστικής απόδοσης της πτήσης και του περιβάλλοντος που είχε το δικό της. Ωστόσο, το μέλλον δεν θα είναι το ίδιο εύκολο, αφού η Looking Glass ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Flight Unlimited II, ενώ και η Sierra ετοιμάζει το δικό της αντίστοιχο παιχνίδι. Ετσι, η Microsoft έπρεπε να έχει ένα καλό ατού στον τομέα και φαίνεται ότι με το Flight Simulator 98 τα καταφέρνει και πάλι, τουλάχιστον έως τη στιγμή που θα εμφανιστούν ανταγωνιστές του. Ακόμη και τότε, όμως, δύσκολα θα μπορέσει κάποιος να το υποσκελίσει, αφού αυτό ήδη χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. ■

Gamer's Pit



CONQUEST EARTH: Ενα strategy που συζητήθηκε πολύ πριν από την κυκλοφορία του.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα, ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL: Ζήστε από κοντά τις μάχες του Αννίβα.

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.

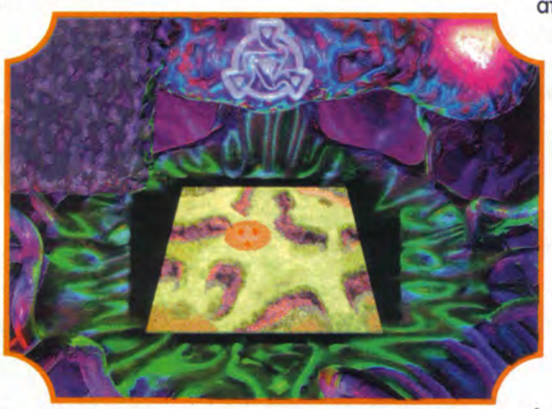
Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

CONQUEST EARTH

Η παραδοσιακή κόντρα μεταξύ γήινων και εξωγήινων συνεχίζεται για μία ακόμη φορά σε ένα πολυδιαφημισμένο παιχνίδι στρατηγικής της EIDOS, που δημιουργήθηκε από την Data Design. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η απειλή έρχεται από το ίδιο το ηλιακό μας σύστημα, καθώς οι εισβολείς δεν είναι άλλοι από τους κατοίκους του Δία. Το χρονικό της όλης συμπλοκής έχει ως εξής: Το διαστημικό όχημα Galileo εισήλθε κατά το έτος 1997 (φέτος δηλαδή) στην ατμόσφαιρα του μεγαλύτερου πλανήτη του συστήματός μας. Καθώς οι επιστήμονες της Γης ανέμεναν με αγωνία τα δεδομένα του Galileo, οι επιστήμονες στον Δία παρατηρούσαν για πρώτη φορά ένα UFO να εισέρχεται στην ατμόσφαιρα του πλανήτη τους. Η κατασκευή του δεν άφηνε περιθώρια παρεξηγήσεως. Τα σκληρά, συμπαγή και τόσο ξένα προς την αέρια φύση του πλανήτη υλικά μαρτυρούσαν εξωγενή προέλευση. Κατά τη διάρκεια της εξέτασής του, άγνωστα βακτηρίδια μόλυναν ολόκληρη την ερευνητική μονάδα και, με τη ραγδαία εξάπλωση των νέων ιών, το 85% του πληθυσμού πέθανε μέσα σε δεκαέξι ώρες. Η προηγμένη τεχνολογία και οι ιατρικές γνώσεις των επιστημόνων του Δία κατόρθωσαν να καταπολεμήσουν τάχιστα τους ιούς και να σώσουν τον πλανήτη από την ολική καταστροφή. Για τη NASA ήταν μία ακόμη αποτυχημένη αποστολή, ωστόσο οι κάτοικοι του Δία άρχισαν να παίρνουν στα σοβαρά την υπόθεση που λίγο έλειψε να τους εξαλείψει. Ανακάλυψαν πως η προέλευση του οχήματος ήταν ο πλανήτης SOL3 (η γνωστή μας Γη), που θεωρούνταν ακατοίκητος εξαιτίας της δηλητηριώδους οξυγονούχου ατμόσφαιρας. Οι επιστημονικές θεωρίες τους ανατράπηκαν και έπειτα από προσεκτική μελέτη ανακάλυψαν σε αυτόν έναν πολιτισμό που είχε εξαντλήσει σε μεγάλο βαθμό τα φυσικά αποθέματα του πλανήτη του και στρεφόταν προς το διάστημα. Το Συμβούλιο των Γερουσιαστών συνήλθε και αποφάσισε πως μόνον με την πλήρη γενοκτονία των κατοίκων του SOL3 θα μπορούσαν να είναι ήσυχοι στο μέλλον. Κατόπιν, θα μετέβαλαν την ατμόσφαιρα του πλανήτη γεμίζοντάς την με θειούχα και πυριτιούχα αέρια, καθιστώντας τον βιώσιμο και κατάλληλο για αποικισμό. (Τι παραπονιέστε; Ούτως ή άλλως, η ατμόσφαιρα της Γης κάπως έτσι θα καταντήσει ακόμη και χωρίς τη συνδρομή των εξωγήινων.)

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA 1MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 212MB, 4x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

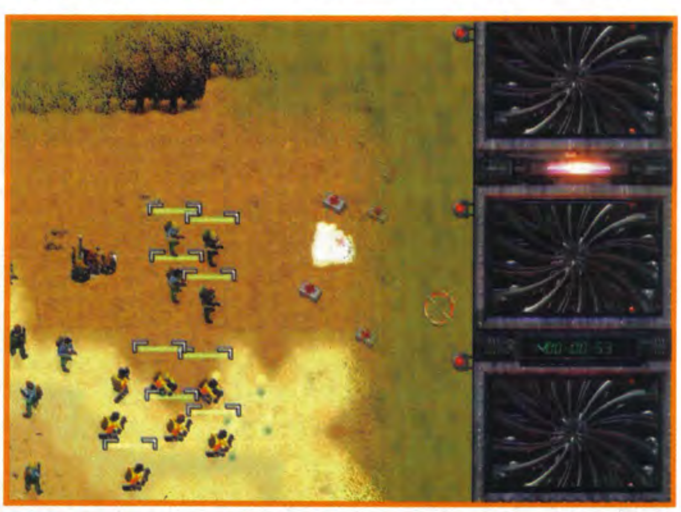


Η campaign των εξωγήινων. Μπορεί να μη φαίνεται, αλλά στην οθόνη υπάρχουν τρεις δυνατές επιλογές!

Το σενάριο αυτό, εκτός του ότι είναι αρκετά πρωτότυπο, αληθοφανές και απέχει από τα καθιερωμένα πρότυπα (καλοί γήινοι - κακοί εξωγήινοι), αποτελεί, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα να αναλάβετε και τα δύο στρατόπεδα, μία πολύ καλή βάση για την ανάπτυξη ενός πράγματι ξεχωριστού παιχνιδιού στρατηγικής. Δεν είναι, όμως,



Οι κατασκευές σας στην campaign. Κάθε κτίριο και κάθε μονάδα πρέπει να κατασκευαστούν ξεχωριστά από την αρχή!



Οι μονάδες σας επί τω έργω: καθαρίζοντας τη δηλητηριώδη ατμόσφαιρα.

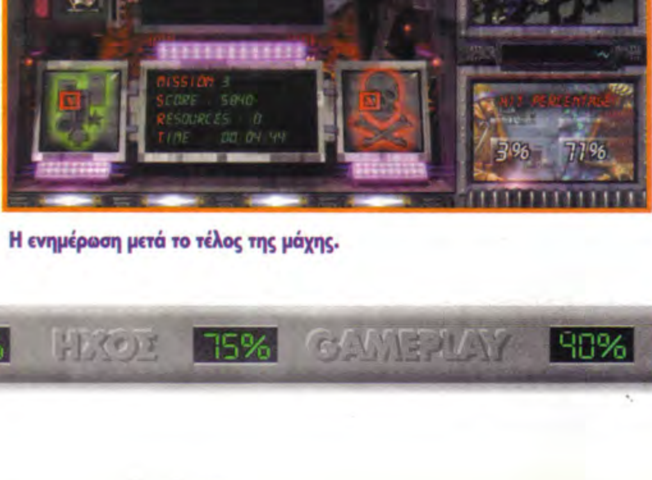
αυτή η περίπτωση του Conquest Earth. Τα αρνητικά δεν επικεντρώνονται τόσο στα γραφικά. Αυτά είναι καλοσχεδιασμένα, τρέχουν σε ανάλυση 640x480, ενώ το animation και το πλήθος των μονάδων είναι ικανοποιητικό. Μάλιστα, οι άνθρωποι διαφέρουν μεταξύ τους σε ποικίλα χαρακτηριστικά όπως χρώμα δέρματος, μαλλιών κ.ά. Οι εκρήξεις μπορεί να μην είναι και τόσο ρεαλιστικές, οπωσδήποτε όμως εντυπωσιάζουν. Θα δείτε ολόκληρη την οθόνη σας να γεμίζει από λάμψεις, όταν καταστρέφονται κτίρια ή μεγάλες μηχανοκίνητες μονάδες. Τα σκηνικά, στα οποία εμφανίζονται οι αντίπαλες δυνάμεις, είναι όμορφα σχεδιασμένα, αν και κάπως επίπεδα και χωρίς να φέρουν το χαρακτηριστικό της αληθοφάνειας (τίποτα απολύτως δεν καταστρέφεται ακόμη και με τα ισχυρότερα όπλα).

Το μεγάλο πρόβλημα του παιχνιδιού εντοπίζεται σε αυτό που ονομάζουμε "σύστημα χειρισμού". Θα μπορούσε να υποθέσει κάποιος πως οι κατασκευαστές του δεν γνώριζαν τίποτε από τα τόσα εύχρηστα παιχνίδια που κυκλοφορούν και αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα user interface εντελώς δύσχρηστο. Τα πλήκτρα του mouse έχουν την ακριβώς αντίθετη λειτουργία από αυτήν που έχουμε συνηθίσει στα περισσότερα games (επιλογή με το δεξί και επίθεση με το αριστερό). Είχαν, μάλιστα, και τη φαεινή ιδέα να συμπεριλάβουν μία κατάσταση δράσης, κατά την οποία ελέγχετε πλήρως μόνο μία μονάδα και περιφέρεστε με αυτήν στο πεδίο της μάχης πολεμώντας στο στιλ του παλιού Commando. Κατέφυγαν σε αυτήν την καινοτομία προφανώς για να προσθέσουν ρεαλισμό και μια κάποια (ο Θεός να την κάνει) arcade δράση. Το μόνο που κατόρθωσαν, όμως, είναι να δείξουν το πνεύμα σύμφωνα με το οποίο στήθηκε το παιχνίδι. Πολύς λόγος είχε γίνει και για την αναπτυγμένη νοημοσύνη των μονάδων, που θα στηριζόταν σε προγραμματιστές νευρωνικών δικτύων κ.λπ. Παρ' όλα αυτά, μόλις άρχισε το παιχνίδι, άκουσα τις απελπισμένες κραυγές ενός στρατιώτη, μη γνωρίζοντας από πού προέρχονταν. Επειτα από λίγο κατόρθωσα να εντοπίσω το σημείο τής -ας πούμε- μάχης, όπου βρίσκονταν συγκεντρωμένοι καμιά δεκαριά άντρες που παρακολουθούσαν την επίθεση των εξωγήινων, χωρίς να πράττουν απολύτως τίποτα. Θα περίμενε κάποιος κάτι περισσότερο από εκπαιδευμένους κομάντος από το να κάνουν επίδειξη... παρατηρητικότητας. Ενώ υπάρχουν πολλά και διάφορα επίπεδα επαγρύπνησης των μονάδων σας, με καμία δύναμη δεν θα μπορέσετε να διεγείρετε τη φιλοτιμία τους ώστε να κουνηθούν λιγάκι, εκτός κι αν επιλέξετε (στο εύκολο επίπεδο μόνο) την επιθετική επιλογή Rampage για να τους δείτε να τριγυρνάνε χωρίς κανένα σχέδιο στην πίστα, πυροβολώντας ό,τι βρουν μπροστά τους. Αν αυτό λέγεται "έξυπνη" συμπεριφορά των μονάδων, εγώ είμαι... Edam Ολλανδίας.



Μαζική επίθεση εναντίον των εξωγήινων.

Τα προβλήματα του χειρισμού επιτείνονται και από το γεγονός ότι οι περισσότερες από τις επιλογές του παιχνιδιού βρίσκονται σε μία οριζόντια μπάρα που πρέπει να πατήσετε το space για να εμφανιστεί, ενώ τα ευρισκόμενα σε αυτήν εικονίδια είναι ιδιαίτερα μικρά. Οσο για minimap, υπάρχει και τέτοιος, αλλά δεν τον έχετε εξαρχής στη διάθεσή σας, καθώς πρέπει να περιμένετε κάμποσες πίστες μέχρι να καταφέρετε να κατασκευάσετε ραντάρ. Το αποτέλεσμα δεν θα σας ανταμείψει καθόλου. Ο ήχος είναι μέτριος, επειδή δε ορισμένα εφέ έχουν διπλές λειτουργίες, υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο να μπερδευτείτε. Στο δεξί άκρο τής κυρίως οθόνης υπάρχουν τρία παράθυρα, η ενεργοποίηση των οποίων παραπέμπει σε διάφορες πληροφορίες, τις οποίες όμως δεν θα χρησιμοποιήσετε ποτέ. Επίσης, μη διανοηθείτε να παίξετε την campaign του παιχνιδιού, αν δεν έχετε Pentium στα 166 τουλάχιστον, διότι απλούστατα θα σας σπάσουν τα νεύρα από την ταχύτητά της, αφήστε δε που είναι και ιδιαίτερα περίπλοκη. Το "καλύτερο", όμως, συμβαίνει όταν μάχεστε με τους εξωγήινους, καθώς όλες οι εντολές είναι γραμμένες στη γλώσσα που μιλούν οι κάτοικοι του Δία και έτσι θα πρέπει να καταφεύγετε συχνά-πυκνά στο ελληνικό manual, προκειμένου να καταλαβαίνετε τι έχετε επιλέξει κάθε στιγμή.



Η ενημέρωση μετά το τέλος της μάχης.

Μοναδική ευχάριστη εξαίρεση αποτελεί η μουσική. Πρόκειται για μία ιδιότυπη μείξη ethnic και power beat που ξεφεύγει από το μέσο όρο.

Το Conquest Earth καταλέγεται μεταξύ εκείνων των παιχνιδιών που θα μπορούσαν να είναι πολύ καλά, αλλά στην προσπάθεια για απόδοση ρεαλισμού και παρουσίαση καινοτομιών οι κατασκευαστές τους έχασαν το "τρένο του gameplay". Sorry, αλλά χωρίς ικανοποιητικό gameplay, παιχνίδι δεν γίνεται.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Του Ηλία Βουτσά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	75%	40%	65%

ΕΙΔΟΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
INTERACTIVE MAGIC

The Great Battles of Hannibal

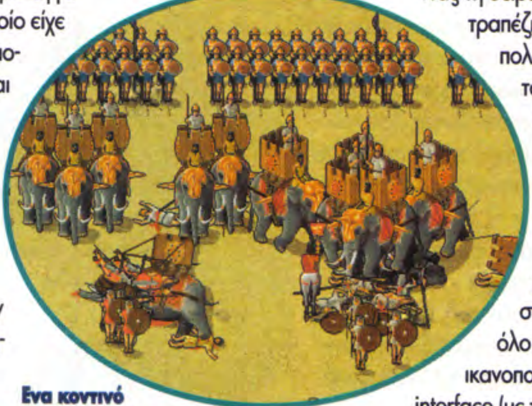
Πρόσφατα είχαμε την ευκαιρία να δούμε το "The Great Battles of Alexander", το οποίο παρουσιάστηκε στο τεύχος Σεπτεμβρίου του "PC Master". Για όσους δεν το θυμούνται, επιγραμματικά αναφέρω ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής με θέμα τις σημαντικότερες δέκα μάχες που είχε δώσει ο Μέγας Αλέξανδρος. Η ιδιαίτερη προσοχή εκ μέρους της κατασκευάστριας εταιρίας στην πιστότητα της εξομοίωσης και την ακριβή απόδοση των πολεμικών μονάδων και του περιβάλλοντος χώρου είχε δημιουργήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Ετσι, η εταιρία δεν άργησε να παρουσιάσει το δεύτερο μέρος της σειράς, με πρωταγωνιστή τον μεγάλο Καρχηδόνιο πολέμαρχο Αννίβα.

Για μεγάλο χρονικό διάστημα ο Αννίβας αποτέλεσε τη μεγαλύτερη απειλή για τη Ρώμη, είχε δε φθάσει ένα βήμα πριν από την κατάκτησή της. Αν φυσικά την επιτύγχανε, καταλαβαίνετε ότι ο δυτικός κόσμος θα ήταν σήμερα πολύ διαφορετικός. Τελικά, όμως, στην ύστατη μάχη και με επικεφαλής τον Σκιπίωνα τον Αφρικανό, ίσως τον πρώτο τόσο οξυδερκή στρατηγό τους, οι Ρωμαίοι κατάφεραν να επικρατήσουν.

Ωστόσο, το "The Great Battles of Hannibal" δεν καταπιάνεται μόνο με τους πολέμους Ρωμαίων-Καρχηδονίων. Μελετά σε ευρύτερο πλαίσιο τη μετάβαση από το μακεδονικό σύστημα παράταξης -με κύριο χαρακτηριστικό τη φάλαγγα- στο ρωμαϊκό, το οποίο είχε ως σημαντικότερη μονάδα τη λεγεώνα και έφθασε στην πιο αποτελεσματική μορφή του με τον Σκιπίωνα. Ετσι, περιλαμβάνονται έντεκα μάχες της αρχαιότητας, εκ των οποίων κάποιες ανήκουν στους μακεδονικούς πολέμους (Μακεδονία εναντίον Ρώμης).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX4/100
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Ναι
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι
ΔΙΣΚΟΙ: 30MB, 2x CD-ROM



Ενα κοντινό πλάνο της μάχης.



Ο Αννίβας ποτέ δεν είχε τη δυνατότητα να κάνει zoom out στο πεδίο της μάχης. Εσείς όμως είστε πιο τυχεροί.

Το παιχνίδι, όπως και ο προκάτοχός του, έχει αξιόλογα γραφικά, στο πλαίσιο του είδους του βέβαια. Η απεικόνιση της μάχης γίνεται από μία κάμερα που βρίσκεται πλάγια και πάνω από τις δύο παρατάξεις. Υπάρχει η δυνατότητα zoom και περιστροφής της κάμερας, ώστε οι επίδοξοι στρατηγοί να εξασφαλίσουν τις καλύτερες προϋποθέσεις επίθεσης. Επίσης, τα ηχητικά εφέ είναι ρεαλιστικά, ενώ η μουσική που συνοδεύει τις αιματοχυσίες ατμοσφαιρική και καλής ποιότητας, αφού αναπαράγεται κατευθείαν από το CD.

Το gameplay είναι παρόμοιο με αυτό του "The Great Battles of Alexander". Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από έναν παίκτη με αντίπαλο τον -πολύ ικανό- υπολογιστή ή από δύο παίκτες. Οι στρατοί αποτελούνται από πολεμικές μονάδες και πολέμαρχους. Κάθε παίκτης (ή ο υπολογιστής) παίζει περιμένοντας τη σειρά του (εν είδει επιτραπέζιου) και μέσω των πολέμαρχων διατάζει τους άντρες του να επιτεθούν, ελιχθούν ή υποχωρήσουν. Ο νικητής αναδεικνύεται βάσει των ζημιών που θα έχουν προκληθεί στα στρατεύματα. Το όλο σύστημα λειτουργεί ικανοποιητικά, ενώ και το interface (με τη βοήθεια του αναλυτικού on-line help) αποδεικνύεται εύχρηστο, αν και αρκετά αργό (π.χ., στη μετακίνηση της κάμερας).

Οπως στο "The Great Battles of Alexander" έτσι και εδώ υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε όχι μόνο μία μάχη αλλά μία πλήρη αποστολή (campaign). Συγκεκριμένα, υποδύεστε τον Αννίβα και προσπαθείτε να αλλάξετε την ιστορία κατακτώντας τη Ρώμη. Δυστυχώς, το Campaign παραμένει μάλλον αδιάφορο, αφού αποτελεί απλώς αφορμή για τη σύνδεση των μαχών.

Αν σας αρέσουν τα "βαριά" παιχνίδια στρατηγικής, τότε θα βρείτε στο "The Great Battles of Hannibal" ένα αξιόλογο και πιστό στην ιστορική πραγματικότητα παιχνίδι του είδους.

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ 80% | ΗΧΟΣ 70% | GAMEPLAY 85% | **ΓΕΝΙΚΑ 80%**

GOOSEBUMPS
Attack Of The Mutant



Ο κύριος δεν είναι άλλος από τον Masked Mutant.

Νομίζω ότι δεν υπάρχουν πολλοί που μεγάλωσαν χωρίς ένα τεύχος του Μίκυ Μάους ή του θρυλικού Μπλεκ κάτω απ' το μαξιλάρι τους. Ισως ακόμη λιγότεροι είναι εκείνοι που δεν έχουν δει στην τηλεόραση τα φανταστικά Looney Toons της Warner. Τι θα λέγατε αν πρωταγωνιστούσατε σε ένα κόμικς; Η ευκαιρία σάς δίνεται με το Goosebumps, ένα παιχνίδι που εξελίσσεται μέσα σε ένα περιοδικό, όπου φυσικά όλα μπορούν να συμβούν. Ο Masked Mutant επέστρεψε και είναι έτοιμος να κατακτήσει τον κόσμο (μέσα στην πρωτοτυπία και αυτό το σενάριο!). Είναι όμως πανίσχυρος, αφού έχει έτοιμη άμυνα για να αντιμετωπίσει καθέναν από τους υπερ-ήρωες που θα του προβάλουν αντίσταση. Οταν, όμως, βγεις από το λεωφορείο και μπεις στο επιβλητικό κρησφύγετό του, τα πράγματα παίρνουν άλλη τροπή. Δεν σε γνωρίζει και αυτό τον εξοργίζει. Θα σε καταδιώξει, μαζί με τους βοηθούς του, χωρίς έλεος. Ολος ο κόσμος (για μια ακόμη φορά) βασίζεται πάνω σου. Πρέπει να βοηθήσεις τους τρεις υπερ-ήρωες, αλλά και να βρεις όλα τα κομμάτια της ειδικής στολής που θα σε κάνει κι εσένα σούπερ προκειμένου να αντιμετωπίσεις τον μεγάλο εχθρό, Masked Mutant.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: VGA
HD: 25MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 4x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Η πρωτοτυπία του σεναρίου έγκειται στο ότι εκτυλίσσεται εξ ολοκλήρου μέσα σε ένα περιοδικό κόμικς. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού κατόρθωσαν να φτιάξουν έναν άκρως καρτουνίστικο κόσμο, επιβλητικό και ατμοσφαιρικό. Πρόκειται στην ουσία για ένα κράμα action και adventure, συγγενές με το στιλ του Tomb Raider, αλλά με λιγότερα action στοιχεία και περισσότερους γρίφους. Το στοιχείο που αφθονεί στο Goosebumps δεν είναι οι μάχες αλλά οι γρίφοι, τους οποίους πρέπει να λύσετε για να προχωρήσετε στη δράση. Υπάρχουν πολλές animated σκηνές, στις οποίες είτε συνομιλείτε με κάποιον από τους "καλούς" υπερ-ήρωες ή "παρακολουθείτε" τους "κακούς" σε κάποιο μυστικό συμβούλιό τους. Μαθαίνετε νέα στοιχεία για την υπόθεση -η οποία, σημειωτέον, περιέχει πολλές σεναριακές ανατροπές θυμίζοντας έντονα adventure-, σας αναθέτουν κάποια αποστολή ή σας ανταμείβουν για τις υπηρεσίες σας. Για παράδειγμα, βοηθώντας έναν από τους "καλούς" να ξεφύγει από μια παγίδα, σας δίνει ένα νόμισμα το οποίο θα χρησιμοποιήσετε αργότερα στο παιχνίδι (ε, βρείτε και τίποτε μόνοι σας).

Η δράση του παιχνιδιού είναι στο κλασικό επίπεδο που καθιέρωσε το Doom, δηλαδή αυτό του 3D πρώτου προσώπου. Η εν λόγω λεπτομέρεια ίσως ξενίσει κάποιους, αφού η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών έχει κορεστεί και οι κατασκευαστές ψάχνουν νέους δρόμους για την ψυχαγωγία μας. Ωστόσο το στοιχείο αυτό σίγουρα ισοσταθμίζεται από τον adventur-ίστικο χαρακτήρα του παιχνιδιού, ο οποίος προσθέτει προκλήσεις για τον παίκτη.

Ενα ακόμη παράξενο στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι δεν υπάρχει ούτε μια στάλα αίμα, όπως θα περίμενε κάποιος από ένα γνήσιο 3D game. Στις μάχες που θα χρειαστεί να κάνετε με μεταλλαγμένες σφήκες, σκυλιά και άλλα τερατάκια, όταν τα χτυπάτε με κάποιο όπλο (το καλύτερο όπλο σας είναι μια τσουγκράνα!!!), βγαίνουν τα γνωστά "Ouf!", όταν δε τα νικάτε, δεν εμφανίζονται ποταμοί αίματος και ακρωτηριασμένα πτώματα.



Στο δωμάτιο του Pinky.

ΕΙΔΟΣ
ACTION/ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
DREAMWORKS
95



Δείγμα από τους διαδρόμους του παιχνιδιού.



Η πραγματικότητα και η φαντασία συγχέονται.

Απλώς εμφανίζεται ένα "Zap!" και το συμπαθές, κατά τ' άλλα, τερατάκι θα εξαφανιστεί από μπροστά σας. Πολλές φορές για να ξεπεράσετε το... εμπόδιο κάποιου "κακού", θα πρέπει να επιστρατεύσετε την εξυπνάδα σας (ή καλύτερα την πονηριά σας;). Για παράδειγμα, για να μη σας σκοτώσει ο Root Rot στο θερμοκήπιο, πρέπει να ανοίξετε το παράθυρο για να μπει και να του επιτεθεί ένα σμήνος από σφήκες, ενώ όταν ο Pinky Flamingo σας ρίξει μέσα στη slow-sand (και όχι quick-sand όπως περιμένατε), πρέπει να πιάσετε έναν αρουραίο από την ουρά για να σας τραβήξει έξω. Οσον αφορά στις... αντοχές σας, δεν υπάρχει κάποιος μετρητής της ενέργειάς σας ούτε τα γνωστά health-kits για να αναρρώσετε. Οταν σας χτυπά κάποιος εχθρός βλέπετε πράσινες και κίτρινες λάμψεις. Αν αυτές οι λάμψεις γίνουν πολύ κόκκινες, τότε πρέπει να αποχαιρετήσετε τον μάταιο τούτο κόσμο!

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι είναι καταπληκτικό. Από την τέλεια εισαγωγή (πρέπει να τη δείτε για να καταλάβετε), μέχρι τα menus του παιχνιδιού, τα γραφικά είναι άψογα. Μια πανδαισία έντονων χρωμάτων μάς κατακλύζει από την πρώτη οθόνη. Ο σχεδιασμός των χώρων του πολυώροφου κρησφύγετου του Masked Mutant είναι τόσο επιβλητικός, ώστε ανά πάσα στιγμή νομίζεις ότι βρίσκεσαι μέσα στον φανταστικό κόσμο ενός κόμικς. Κάθε όροφος έχει διαφορετικό χρώμα στους τοίχους, ενώ τα σχέδια αποτελούνται από καμπύλες και φωτοσκιάσεις. Οι animated σκηνές είναι απίθανες, οι χαρακτήρες κινούνται αρμονικά, η "κάμερα" τους ακολουθεί ακριβώς όπως και στα κινηματογραφικά cartoons, ενώ ο σχεδιασμός τους είναι κορυφαίος (ρίξτε μια ματιά στα screen-shots του παιχνιδιού). Το κύριο menu του παιχνιδιού (με ESC) είναι ένα δισέλιδο από το περιοδικό



Το main menu του παιχνιδιού.

"Masked Mutant", όπου σε κάθε εικόνα (βινιέτα) αντιστοιχεί και μια λειτουργία. Αν επιλέξετε quit, ο Masked Mutant θα σας ρωτήσει αν είστε σίγουροι με το γνωστό συννεφάκι που θα εμφανιστεί από πάνω του. Χωρίς αμφιβολία τα γραφικά είναι το πιο ισχυρό σημείο του παιχνιδιού, από τα καλύτερα που έχω δει τον τελευταίο καιρό μέσα στον κυκεώνα των rendered και photorealistic γραφικών της εποχής. Σε εξίσου υψηλά επίπεδα βρίσκεται ο ήχος του παιχνιδιού. Η μουσική που συνοδεύει τη δράση και τις περιπλανήσεις σας στον πύργο του Masked Mutant είναι ικανοποιητική, χωρίς να γίνεται βαρετή. Σε ορισμένα σημεία μάλιστα είναι καταπληκτική, συμβάλλοντας στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ είναι ρεαλιστικά, ενώ το speech των χαρακτήρων αντάξιο μεγαλύτερων παραγωγών. Μπορείτε επίσης να ακούσετε τις φωνές του Jim Belushi και του Adam West που υποδύονται τους χαρακτήρες.

Σε γενικές γραμμές, ενώ το παιχνίδι διαθέτει καταπληκτικά γραφικά και ήχο, υστερεί σε ό,τι αφορά το gameplay και τη διάρκειά του. Οι γρίφοι είναι μάλλον εύκολοι, ενώ η δράση πολύ περιορισμένη. Επίσης, το σενάριο δεν καταφέρνει να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Χωρίς να γίνεται σε καμία περίπτωση βαρετό ή μονότονο, με δεδομένο όμως τον ανταγωνισμό της αγοράς, το Goosebumps ισορροπεί ανάμεσα στο καλό και το μέτριο, με το πρώτο να κερδίζει σαφώς έδαφος. Αν είχαν προσεχθεί η σεναριακή πλοκή και η έκταση της δράσης, θα μιλούσαμε για έναν καταπληκτικό τίτλο.

του Γιάννη Βογιατζή

ΓΡΑΦΙΚΑ 92% ΗΧΟΣ 87% GAMEPLAY 76% ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY SHOOT'EM UP!
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BYRON PRESS MULTIMEDIA

Forbes Corporate Warrior

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

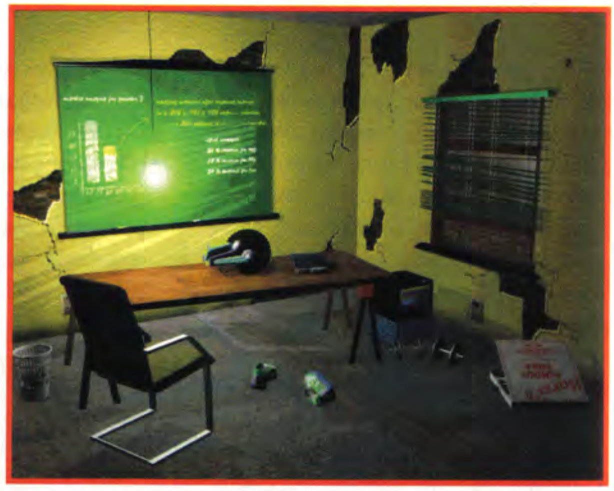
CPU: 486 DX2/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
CD-ROM: 2x
HD: 30MB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

"Το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης και στρατηγικής επιχειρήσεων." Ετσι παρουσιάζεται από την κατασκευάστρια εταιρία του το Forbes Corporate Warrior. Αν, όμως, δεν καταλάβατε τίποτε, δεν πειράζει... Το "PC Master" είναι εδώ!

Βρισκόμαστε κάπου στο 2006 και οι επιχειρηματικές διαμάχες δεν είναι πια αυτές που ήταν. Το κράνος DSMI επιτρέπει στο manager που το φορά να "πολεμά" με τις αντίπαλες επιχειρήσεις για τον έλεγχο της αγοράς σε ένα γραφικό περιβάλλον που θυμίζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια του 20ού αιώνα.

Φορώντας, λοιπόν, το DSMI κράνος σας, θα βρεθείτε στο γνώριμο περιβάλλον των Doom-clones. Στο χώρο αυτό θα αρχίσουν να κινούνται και οι αντίπαλες επιχειρήσεις, από τις οποίες θα πρέπει να κερδίσετε το μερίδιό τους στην αγορά λαμβάνοντας, βέβαια, υπόψη τη ζήτηση, ώστε να ανέβει η τιμή της μετοχής σας.

Για να πετύχετε την αποδυνάμωση του αντιπάλου, θα πρέπει να τον βομβαρδίσετε με μια σειρά από διαφορετικά όπλα. Μην έχετε, όμως, κατά νου τα διάφορα φλογοβόλα και τις καραμπίνες των συνηθισμένων shoot'em up. Εδώ τα όπλα σας έχουν ονόματα όπως Price bomb και Marketing missile. Η επιλογή του καταλληλότερου κάθε φορά είναι πολύ σημαντική και δίνει έναν τόνο στρατηγικής στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν η αγορά ζητά φθηνά είδη και ο ανταγωνιστής σας παράγει είδη πολυτελείας, τότε θα πρέπει να ρίξετε τις τιμές με εκπτώσεις και προσφορές. Για να το πετύχετε αυτό, θα χρησιμοποιήσετε ένα όπλο όπως το Price slicer ή το Price bomb.


Το DSMI κράνος σάς περιμένει πάνω στο γραφείο.

Πίσω από το παιχνίδι υπάρχει ένα καλοδουλεμένο οικονομικό μοντέλο που σύμφωνα με το manual, βασίζεται σε 15 χρόνια συλλογής εμπειρικών δεδομένων. Και μόνο το ότι πίσω από το Corporate Warrior βρίσκεται το πασίγνωστο οικονομικό περιοδικό "Forbes" αποτελεί εγγύηση για την πιστότητα της οικονομικής εξομοίωσης.



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

Δυστυχώς, όμως, στον τομέα όπου κρίνονται όλα τα παιχνίδια, το gameplay, το δημιούργημα της Byron Press Multimedia δεν τα καταφέρνει και πολύ καλά. Η όλη ιδέα φαίνεται πρωτότυπη, αλλά στην πράξη δεν νομίζω ότι λειτουργεί όπως πρέπει. Στην προσπάθειά του να συνδυάσει τα καλά στοιχεία δύο διαφορετικών ειδών, το Corporate Warrior έχει χάσει τις ισορροπίες. Ετσι, ως shoot'em up είναι μονότονο, ενώ ως παιχνίδι στρατηγικής στερείται βάθους. Συν τοις άλλοις, τα γραφικά και ο ήχος είναι εξαιρετικά μέτρια. Οι χαμηλές απαιτήσεις σε hardware, πάντως, δικαιολογούν εν μέρει αυτά τα οπτικοακουστικά ελαττώματα.

Ξεπερνώντας την έξυπνη και καλοδουλεμένη ιδέα που βρίσκεται πίσω από το Corporate Warrior, δεν μπορούμε παρά να παρατηρήσουμε τις εμφανείς τεχνικές ατέλειές του. Προσωπικά, θα το συνιστούσα μόνο σε αυτούς που η σκέψη των αφηνιασμένων γιάπηδων που πυροβολούν ο ένας τον άλλο για μια καλή θέση στο χρηματιστήριο τους προκαλεί -δικαιολογημένα- χαμόγελα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου (Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397).

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ 45% ΗΧΟΣ 50% GAMEPLAY 70% **ΓΕΝΙΚΑ 65%**

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER

Το Σύγχρονο δίκτυο.....
... ΣΑΣ ΕΝΩΝΕΙ



3 ΧΡΟΝΙΑ A.S. ELECTRONICS ΕΓΓΥΗΣΗ

ASG P - 200 MMX
M/B SOYO EA5 - S/512
CPU INTEL 200 MMX
16MB RAM
1.44 drive
H.D 2.1 GB FIREBALL ST.
CD-ROM TOSHIBA 24X
SVGA CARD D. STEALTH 4MB
SOUND BLASTER 16 PNP
FAX MODEM BOCA 33.600 BPS
ΗΧΕΙΑ 80WATT
K/B 104 WIN '95 - MOUSE - PAD
SOFTWARE WIN '95 ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΑ

Microsoft OEM System Builder Gold Partner

244.400 δρχ.

Υπογράφουμε
με την τιμή μας

Τιμή χωρίς ΦΠΑ 18% και όσο διαρκεί το stock

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ - ΕΚΘΕΣΗ
Λένορμαν 166 Αθήνα ΤΗΛ.: 5253353 - 345 - 6

ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 4 , 3828000 - 3846083
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: Θηβών 248, 5782119
ΛΕΥΚΑΔΑ: Ιωάννου Γαζή 15, 0645 - 22556
ΠΑΤΡΑ: Κορίνθου 47 - 49
ΑΓΡΙΝΙΟ: Καζάντη 4 -6, 0641 - 47645
ΑΜΑΛΙΑΔΑ: Δημοκρίτου 3, 0622 - 22851

E-MAIL: sales@inter-computers.gr / http://www.inter-computers.gr

Προσεχώς ΡΟΔΟΣ, ΛΑΜΙΑ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΧΑΛΚΙΔΑ, ΘΗΒΑ

French Open Tennis 1997

Τα παιχνίδια tennis έχουν μακρά ιστορία στο χώρο των υπολογιστών. Η απλότητα του σπορ - δύο παίκτες, ένα φιλέ και ένα μπαλάκι - το κατέστησε μοναδικό υποψήφιο για μεταφορά στις οθόνες. Ετσι, έχουν κυκλοφορήσει μερικά πολύ ενδιαφέροντα παιχνίδια, όπως το "πολύ" playable Match Point στο Spectrum ή το νεότερο και εξαιρετικό Pro Tennis Tour στην Amiga. Οι συμβατοί, αντίθετα, ήταν μάλλον παραμελημένοι στον τομέα αυτό, αφού ελάχιστες καλές μεταφορές είχαν κάνει την εμφάνισή τους. Τον τελευταίο καιρό όμως κυκλοφόρησε το French Open Tennis 1997 (Roland Garros για τους φίλους), ένα παιχνίδι που δείχνει ότι μπορεί να ανατρέψει την κατάσταση.

Παρατηρώντας το κουτί του, δεν μένει καμία αμφιβολία για το περιεχόμενό του. Από τη συσκευασία προεξέχει ένα πραγματικό μπαλάκι του tennis, προσπαθώντας να δελεάσει τον υποψήφιο αγοραστή. Αυτό το δωράκι όμως δεν είναι το μοναδικό προσόν του παιχνιδιού, αφού πρόκειται για έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές του αθλήματος. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Φορτώνοντας το παιχνίδι, βρίσκεστε ενώπιον των συνηθισμένων επιλογών των παιχνιδιών του είδους. Αρχικά επιλέγετε τον αριθμό των παικτών, ο οποίος κυμαίνεται από έναν (με αντίπαλο τον υπολογιστή) έως τέσσερις (δύο εναντίον δύο σε διπλό). Στη συνέχεια, ορίζετε τη διάρκεια του παιχνιδιού σε σετ, καθορίζετε το γήπεδο και επιλέγετε τους παίκτες. Είστε πλέον έτοιμοι να πάρετε τη ρακέτα σας και να μιμηθείτε τον Pete Sampras (ή τη Steffi Graff, καθότι εμείς στο "PC Master" έχουμε φεμινιστική συνείδηση).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX 4/100
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: SVGA VESA συμβατή
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Ναι
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Μπαίνοντας στο γήπεδο, δεν θα αισθανθείτε ρίγος με τα γραφικά. Παρ' ότι είναι υψηλής ανάλυσης και διατίθενται εναλλακτικές κάμερες, δεν είναι πολύ λεπτομερή ώστε να εντυπωσιάσουν. Επίσης, ο ήχος δεν είναι κάτι το ξεχωριστό. Ακούγονται βέβαια οι θεατές, ο εκφωνητής του σκορ και ο ήχος που κάνει το μπαλάκι, αλλά κανένα από αυτά τα εφέ δεν εντυπωσιάζει. Μην απογοητεύεστε, όμως, γιατί μόλις αρχίσετε να παίζετε θα καταλάβετε τα προσόντα του τίτλου.

Ο έλεγχος των παικτών είναι άψογος καθώς αποκρίνονται άμεσα στα κελεύσματα του joypad. Για τα χτυπήματα χρησιμοποιούνται δύο πλήκτρα, με τα οποία μπορείτε να εκτελέσετε κάθε είδους βολή στο tennis (αντισφαίριση για τους ελληνομαθείς). Ετσι, όλοι αυτοί οι αγγλικοί όροι που ακούγατε (όσοι ακούγατε) κατά τη μετάδοση των αγώνων από το δορυφορικό κανάλι Euro Sport μπορούν πλέον να εφαρμοσθούν στην οθόνη σας. Εχουμε και λέμε: forehand, backhand, slice, topspin, lob, smash, drop shot, stop volley, high volley και rallies είναι στη διάθεσή σας για να κατατροπώσετε τον αντίπαλο. Μη νομίζετε ότι απαιτούνται πολύπλοκοι συνδυασμοί, προκειμένου να τα πετύχετε όλα αυτά. Ολα έρχονται πολύ φυσικά και εξαρτώνται από την ταχύτητα της μπάλας, το ύψος στο οποίο βρίσκεται και τη θέση του παίκτη σας.

Εκτός όμως από την ποικιλία των διαθέσιμων χτυπημάτων, το French Open διακρίνεται και από ένα άλλο, πολύ "έξυπνο", χαρακτηρι-



ΕΙΔΟΣ
ΑΘΛΗΤΙΚΟ/TENNIS
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROFOLIE'S

στικό. Ο παίκτης πρέπει να προετοιμάζει τη βολή του προτού φθάσει το μπαλάκι σε αυτόν, όπως γίνεται και στην πραγματικότητα. Αν αποφασίσετε πού και πώς θα το στείλετε, όταν αυτό είναι σε απόσταση μισού μέτρου από τη ρακέτα σας, τότε έχετε κάνει σίγουρα λάθος.

Σε όλα αυτά πρέπει να προστεθεί και η επίδραση που έχει στον αγώνα η επιλογή του γηπέδου. Στα χωμάτινα γήπεδα παίζονται πόντοι μεγάλης διάρκειας, τα γκελ είναι μεγάλα και πάνω απ' όλα επιβραβεύεται η αντοχή και η επιμονή. Αντίθετα, στο χορτάρι η ταχύτητα είναι μεγάλη, το μπαλάκι σκάει χαμηλά και οι πόντοι τελειώνουν γρήγορα, ενώ το συνθετικό γήπεδο βρίσκεται κάπου στη μέση.

Ολα αυτά τα χαρακτηριστικά οδηγούν στο συμπέρασμα ότι το French Open Tennis 1997 είναι το ρεαλιστικότερο παιχνίδι tennis που έχει βγει. Αν μάλιστα προσθέσετε και μερικά επιπλέον προσόντα, όπως το φουτουριστικό γήπεδο με τα ειδικά bonuses που εμφανίζονται, καθώς και τη δυνατότητα παιχνιδιού σε δίκτυο ενισχύεται κατά πολύ το προαναφερόμενο συμπέρασμα.

Δυστυχώς όμως υπάρχουν και παράπονα. Καταρχήν, δεν καταλαβαίνω γιατί υπάρχουν μόνο μερικοί έτοιμοι παίκτες και δεν παρέχεται η δυνατότητα αλλαγής των χαρακτηριστικών τους ή δημιουργίας καινούριων. Κατά τη γνώμη μου, πρόκειται για κατάλοιπα από παλιά παιχνίδια για κονσόλες, κάτι γιαπωνέζικα tennis με παιδικά, manga, γραφικά. Αφού το παιχνίδι επιδιώκει το ρεαλισμό, θα έπρεπε να επιτρέπει την επιλογή των αγωνιστικών χαρακτηριστικών των παικτών.

Επίσης, ο εκφωνητής δεν αναγγέλλει το σκορ με σωστό τρόπο (ακόμα και όταν "σερβίρει" ο δεύτερος παίκτης, λέει πρώτα το σκορ του πρώτου), ενώ συχνά μπερδεύεται και δεν ενημερώνει για τα άουτ. Ακόμη, έπειτα από κάθε πόντο, οι δύο παίκτες κάνουν τις ίδιες κινήσεις πανηγυρισμού ή απογοήτευσης, κάτι που καταντάει βαρετό και γελοίο, ιδίως όταν παίζετε διπλό, οπότε έχετε την εντύπωση ότι παρακολουθείτε ένα κακόγουστο μπαλέτο. Εκτός από αυτά, υπάρχει και ένα ενοχλητικό bug που κάνει την εμφάνισή του μερικές φορές και έχει ως αποτέλεσμα μερικά services που βγαίνουν έξω από το γήπεδο (όπως ανακοινώνεται και από τον εκφωνητή) να υπολογίζονται ως έγκυρα. Δεν είναι και ό,τι καλύτερο όταν το παιχνίδι κρίνεται στα σημεία.

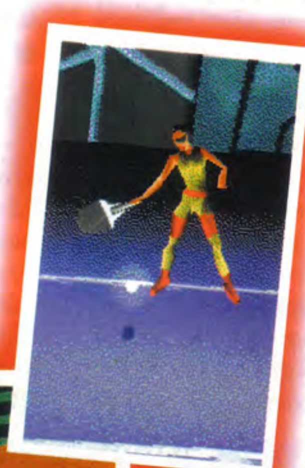
Ολα αυτά τα παράπονα, όμως, δεν είναι ικανά να αμαυρώσουν τη σε γενικές γραμμές καλή εντύπωση. Το French Open Tennis 1997 δεν είναι ένα παιχνίδι που θα αναδείξει τις δυνατότητες του καινούριου πανάκριβου Pentium υπολογιστή σας, με τη μαγική 3D κάρτα. Πρόκειται όμως για μία προσεγμένη προσπάθεια από ανθρώπους που γνωρίζουν το άθλημα, η οποία καταφέρνει να αναπαραστήσει επιτυχώς τις πραγματικές συνθήκες του tennis. Παρ' ότι λείπουν μερικά στοιχεία για να φθάσει στο άριστα, συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όλους τους θιασώτες του σπορ.

Το παιχνίδι μάς διέθεσε το Πλαίσιο (Στουρνάρη 24, τηλ.: 384400).

Του Σπύρου Παράσχη









ΓΡΑΦΙΚΑ 75% ΗΧΟΣ 69% GAMEPLAY 81% ΓΕΝΙΚΑ 79%

M.D.K.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 60MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x CD-ROM, sound card, 17MB hard disk space

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Μετά την εμφάνιση του Tomb Raider, το οποίο επέφερε επανάσταση στο χώρο των action games, πολλές εταιρίες προσπάθησαν να κατασκευάσουν παιχνίδια του ίδιου στιλ, χωρίς όμως κανένα να φθάσει το επίπεδο δημιουργίας της Core Design. Αυτό ίσχυε μέχρι την έλευση του M.D.K., τον περασμένο Ιανουάριο.

Η υπόθεση του M.D.K. εκτυλίσσεται στο εγγύς μέλλον και συγκεκριμένα μόλις έναν μήνα πριν από τον ερχομό της νέας χιλιετίας. Τεράστιες εξωγήινες εχθρικές δυνάμεις εισβάλλουν στον πλανήτη μας και με ειδικά κατασκευάσματα, τα οποία μοιάζουν με μετροπόντικες, σκάβουν την επιφάνεια της Γης εξοντώνοντας κάθε μορφή ζωής και απορροφώντας όλες τις πηγές ενέργειας. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του Kurt και αποστολή σας είναι, όπως θα μαντέψατε, η σωτηρία των κατοίκων της.

Τα rendered γραφικά του παιχνιδιού είναι, με μία λέξη, εκπληκτικά. Κυρίαρχο στοιχείο τους η ψυχεδέλεια, η οποία χαρακτηρίζει τον φουτουριστικό κόσμο του μέλλοντος όπου μας τοποθετεί το M.D.K. Τα χρώματα και ο φωτισμός είναι καταπληκτικά. Ειδικά σε έναν δυνατό υπολογιστή με μία καλή κάρτα γραφικών δεν παρατηρείται κανένα pixel-ιασμα και το frame-rate διατηρείται συνεχώς ψηλό.

Ο ήχος του παιχνιδιού, μολονότι έχει αξιολογηθεί ως το αδύναμο σημείο του από άλλα περιοδικά του χώρου, κατά τη γνώμη μου είναι άκρως ατμοσφαιρικός και ταιριάζει απόλυτα με τον φουτουριστικό κόσμο του.

Η πλούσια δράση του M.D.K. θα αφήσει ικανοποιημένο και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Το παιχνίδι χωρίζεται σε έξι κόσμους, ο ένας εκ των οποίων περιλαμβάνει 5-10 αρένες. Σε αυτές θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε πλήθος εχθρών, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να σας αποτρέψουν από την αποστολή σας. Στο sniper mode, που αποτελεί τη σημαντικότερη καινοτομία του παιχνιδιού, μπορείτε να στοχεύσετε με απόλυτη ακρίβεια τους εχθρούς σας και μάλιστα να τους σκοτώσετε μόνο με μία βολή, αν τους πετύχετε ακριβώς στο κεφάλι. Πρωτοποριακά στοιχεία παρατηρούμε και στη λειτουργία jump. Αυτό διότι ο ήρωας πραγματοποιεί πολύ μεγάλα άλματα σε σύγκριση με αυτόν άλλων shoot'em up (π.χ. Quake), ενώ κατά την πτώση του ενεργοποιείται το ειδικό αλεξίπτωτο που βρίσκεται στην πλάτη του και βοηθά στην ομαλή προσγείωσή του στο έδαφος. Χρήσιμη λειτουργία, καθώς σε ορισμένες περιπτώσεις θα χρειαστεί να πηδήξετε από μεγάλα ύψη. Τέλος, σε ό,τι αφορά τη δράση, σε κάποια σημεία θα πρέπει να επιτεθείτε στους εχθρούς σας με βομβαρδιστικά αεροπλάνα ή να διασχίσετε έναν διάδρομο κάνοντας snowboard!!!



Αν η περιγραφή του M.D.K. ολοκληρωνόταν εδώ, τότε όλοι θα έκαναν λόγο για το καλύτερο action όλων των εποχών. Ακριβώς για... να μη συμβεί αυτό, οι κατασκευαστές του "φρόντισαν" να το εφοδιάσουν με ορισμένα αρνητικά στοιχεία τα οποία, μολονότι δεν αμαυρώνουν τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού, σίγουρα θα ενοχλήσουν τον παίκτη.

Το κυριότερο, κατά τη γνώμη μου, πρόβλημα είναι η αδικαιολόγητη απουσία multiplayer δυνατοτήτων. (Ετσι, δεν θα μπορέσουμε να το απολαύσουμε στο GameNet.)

Δεύτερο πρόβλημα είναι ότι δεν επιτρέπεται στον παίκτη να κάνει save, προτού ολοκληρώσει έναν ολόκληρο κόσμο. Αυτό είναι αρκετά εκνευριστικό καθώς, κάθε φορά που σκοτώνεται, θα πρέπει να ξεκινά από την πρώτη αρένα του κόσμου στον οποίο βρίσκεται.



Παρά τα προβλήματα που προαναφέρθηκαν, το M.D.K. καταφέρνει να ξεχωρίσει μέσα από το πλήθος των shoot'em up, έχοντας ως βασικά "όπλα" την καταιγιστική δράση, τα λεπτομερή γραφικά και τον ατμοσφαιρικό ήχο. Μολονότι η απουσία multiplayer δυνατοτήτων μειώνει την αντοχή του στο χρόνο, είναι σίγουρο ότι το δημιούργημα της Shiny θα αποτελέσει ένα από τα καλύτερα actions για το 1997.

Του Χρήστου Πολίτη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
89%	96%	94%	97%

ΕΙΔΟΣ: FOOTBALL MANAGING SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: EIDOS
C:\>

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 97/98

Επιτέλους, ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Πρόκειται για ένα football simulation της EIDOS, το οποίο αποτελεί συνέχεια της πολύ επιτυχημένης σειράς Football Manager και σας τοποθετεί στη θέση του προπονητή κατά την ποδοσφαιρική περίοδο 1997-98.

Φυσικά, όσοι δεν έχουν εμπειρία από τις προηγούμενες εκδόσεις, τους προειδοποιούμε να ξεχάσουν τα παιχνίδια τύπου Sensible Soccer ή Fifa 97. Στο Championship Manager η δράση εξελίσσεται μέσα από τα μάτια του προπονητή και του υπεύθυνου της ομάδας. Λειτουργείτε σε ένα απόλυτα interactive περιβάλλον και οι επιλογές που σας προσφέρονται είναι αναρίθμητες. Εχετε τη δυνατότητα επιλογής μίας από τις ήδη έτοιμες ομάδες ή δημιουργίας της δικής σας ομάδας. Είναι στο χέρι σας να βρείτε κατάλληλους χρηματοδότες για να γίνουν μέτοχοι στην ομάδα. Πρέπει συνεχώς να φροντίζετε τα οικονομικά του συλλόγου, ώστε να είστε σε θέση να πραγματοποιείτε τις μεταγραφές που θέλετε, να ανανεώνετε το συμβόλαιο ενός καλού παίκτη σας ή να το βελτιώνετε σε περίπτωση που γίνει σε αυτόν προσφορά από ανταγωνιστικό σύλλογο. Αλλωστε, όταν γίνετε ένας επιτυχημένος προπονητής είναι πολύ πιθανό, στην κορύφωση της δράσης, να σας ζητήσουν για την εθνική ομάδα. Φυσικά αυτό απαιτεί πολύ κόπο, προσπάθεια και χρόνο.

Πέρα όμως από τα διοικητικά θέματα, το μεγαλύτερο ρόλο θα παίξει η τεχνική που θα ακολουθήσετε. Πρέπει να ελέγχετε το ιστορικό και τα στατιστικά κάθε ομάδας - της δικής σας αλλά και των αντιπάλων - πριν από κάθε αγώνα. Επιλέγετε το καλύτερο κάθε φορά σύστημα παράταξης και την ενδεκάδα που σας συμφέρει να κατεβάσετε, λαμβάνοντας υπόψη σας πάντοτε τους τραυματισμούς. Γενικότερα το παιχνίδι προσφέρει τόσο πολλές επιλογές που ανεβαίνει ο ρεαλισμός στα ύψη.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2.
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM, DOS
ΚΑΡΤΑ: VGA
CD-ROM: 2x CD-ROM
HD: Τουλάχιστον 100MB ελεύθερα
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Τα γραφικά - που είναι κυρίως στατικά - είναι υψηλής ανάλυσης. Ο ήχος, ακολουθώντας τα ίδια πρότυπα, σας μεταφέρει πιστά στο όλο κλίμα.

Σίγουρα θα ενθουσιαστείτε βλέποντας την ομάδα σας να κερδίζει το πρώτο παιχνίδι της. Το βέβαιο είναι ότι, αν θέλετε να βιώσετε τις συγκινήσεις αλλά και τις ευθύνες του Μπάγιεβιτς (φαίνεται πως είμαι Ολυμπιακός;), το Championship Manager αποτελεί την καλύτερη λύση.

Τον τίτλο μάς πρόσφερε η Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

Του Νίκου Γ. Βουλιέρη







ΓΡΑΦΙΚΑ 84% ΗΧΟΣ 82% GAMEPLAY 93% **ΓΕΝΙΚΑ** 85%

ΕΙΔΟΣ
PLATFORM SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROFOLIE'S

95

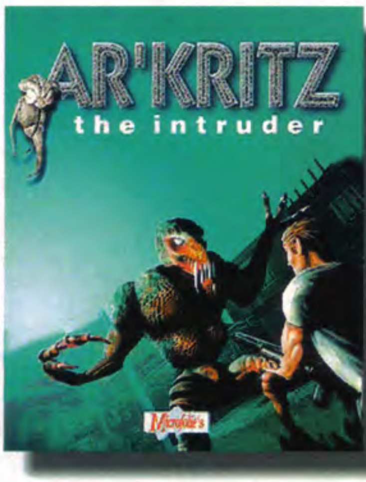
AR'KRITZ



Οι εξωγήινοι, ως γνωστόν, ευδοκιμούν στον αμερικανικό νότο και στα παιχνίδια για υπολογιστές. Το καινούριο -και σχετικά άγνωστο- παιχνίδι Ar'Kritz επιβεβαιώνει τον κανόνα. Σύμφωνα με την υπόθεση, ο Jack είναι ένας πρώην αστυνομικός που ζει σε μια ξεχασμένη πόλη του Arkansas, το Black Hill City. Τίποτα δεν φαίνεται να ταράζει τους ράθυμους ρυθμούς της μικρής κοινωνίας (φανταστείτε κάτι σαν το αποστακτήριο του Jack Daniels). Ακόμα και τα τελευταία γεγονότα (οι εξαφανίσεις και τα περίεργα φώτα στον ουρανό) δεν έχουν κινητοποιήσει κανέναν. Ξαφνικά, όμως, τα πάντα ανατρέπονται και αποκαλύπτεται η ύπαρξη μίας ομάδας διαγαλαξιακών τρομοκρατών, στόχος της οποίας είναι η καταστροφή της Γης. Για ακόμα μία φορά όλο το σύμπαν ορέγεται τον πλανήτη μας.

Πρόκειται, λοιπόν, για άλλο ένα παιχνίδι με θέμα τους εξωγήινους. Ο παίκτης υποδύεται τον Jack και κινείται στους δρόμους της πόλης, προσπαθώντας να διαλευκάνει το μυστήριο. Στην προσπάθειά του αυτή βρίσκει ελάχιστους βοηθούς, αφού, όπως διαπιστώνει, οι εξωγήινοι έχουν πάρει τη μορφή των συμπολιτών του και έχουν εξαπολύσει ανελέητο ανθρωποκυνηγητό. Το Black Hill City έχει γίνει πεδίο επίλυσης των διαφορών μεταξύ των εξωγήινων και του Jack, ο οποίος -παρά τη θέλησή του- είναι το κεντρικό πρόσωπο του πολέμου.

Πρόκειται για ένα platform shoot'em up που θυμίζει παλαιότερες εποχές. Ο παίκτης βλέπει τη δράση από τα πλάγια, σε προφίλ. Τα γραφικά είναι καλά σχεδιασμένα και λεπτομερή, λειτουργούν σε SVGA ανάλυση και διαθέτουν όμορφους χρωματισμούς. Το animation, χωρίς να φθάνει στο ίδιο επίπεδο, είναι καλό, ενώ και ο ήχος ικανοποιεί.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΓΡΑΦΙΚΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Ναι
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι





Παρά τα θετικά σημεία του, το Ar'Kritz υστερεί στο scrolling. Για την ακρίβεια, δεν διαθέτει scrolling. Μόλις ο ήρωας φθάσει στην άκρη της οθόνης, μεταφέρεται απότομα στην επόμενη, χάνοντας έτσι τον ειρμό της δράσης. Σκεφθείτε, για παράδειγμα, ότι στο αριστερό άκρο της οθόνης κάνετε ένα άλμα και βλέπετε τον ήρωά σας να προσγειώνεται στο δεξί, σε μία πίστα που ως εκείνη τη στιγμή δεν είχατε ξαναδεί. Αυτό το χαρακτηριστικό επηρεάζει πολύ το gameplay... Κρίμα! Βλέπετε, ο Jack είναι ένας αθλητικός τύπος που ξέρει να κάνει πολλά. Γνωρίζει αρκετές λαβές για μάχες σώμα με σώμα, είναι γνώστης του χειρισμού των όπλων που βρίσκει στο δρόμο του, μπορεί να κρέμεται από τα μπαλκόνια και να σκαρφαλώνει σε σκάλες και υδρορροές. Γενικώς, θυμίζει τον ήρωα του Flashback στις κινήσεις, αν και ο χειρισμός είναι δυσκολότερος και απαιτεί περισσότερα πλήκτρα. Πάντως, εξαιρουμένου του scrolling, ο συνδυασμός shoot'em δράσης και μερικών απλών γρίφων λειτουργεί καλά. Μάλιστα, στον τομέα του gameplay θα σημείωνε υψηλότερη βαθμολογία, αν δεν υπήρχε το προαναφερθέν πρόβλημα.

Το Ar'Kritz, παρά τα προβλήματά του, μου έκανε καλή εντύπωση, κυρίως διότι ανήκει σε ένα είδος που ποτέ δεν έτυχε της καλύτερης αντιμετώπισης στα PCs. Αν, δε, υπολογισθούν οι χαμηλές απαιτήσεις του, εντάσσεται στα υπόψη.

Ο τίτλος είναι προσφορά της Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-8).

του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
84%	78%	70%	73%


Logic 3
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L-T-D-
JT250
PHANTOM JOYSTICK
JT413 CHALLENGER PRO
SB312
SCREENBEAT DELUXE HEADPFONES
CC0022
CLEANING KIT
SB316
SCREENBEAT MICRORHONE
LG STRETCH
TRACKBALL MOUSE
M6300 SCREENBEAT MAXIM
WOOFER SYSTEM
T 227 PC TOP GEAR PRO
WHEEL AND PEDALS ICK
JT411 PC DOMINATOR
JOYSTICK
Logic 3
GAMEBUSTER
• Νο 1: Ομήρου 41-43, Ν. Σμύρνη (Εμπ. Κέντρο "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ"), Τηλ.: 9310576, Fax: 9510174 • Νο 2: Χαλκοκονδύλη 24-26, Κέντρο, Τηλ.: 5242709
• Νο 3: Παλαιών Πατρών Γερμανού 13, Ν. Ιωνία, Τηλ.: 2719793
• Νο 4: Γούναρη 107-109, Πάτρα, Τηλ.: (061) 624583 • Νο 5: Λ. Κηφισίας 232, Κηφισιά (Εμπ. Κέντρο "Πλάτανος"), Τηλ.: 8084564
• ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΓΙΑ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

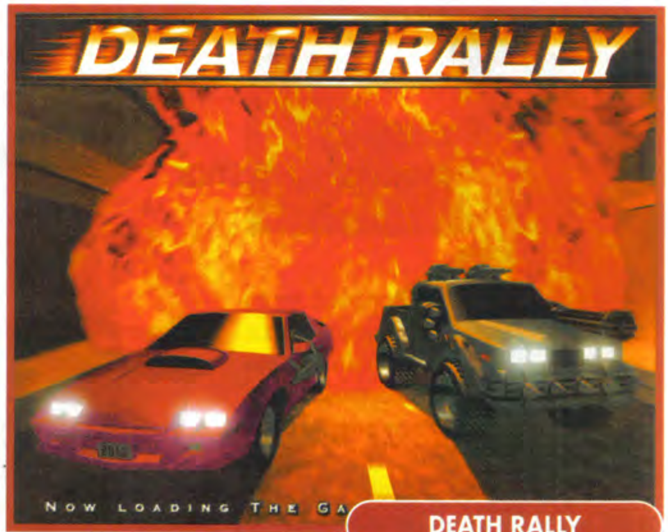
Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Πολλά τα νέα παιχνίδια και, κατά συνέπεια, πολλά και τα cheat'n'tips που αναφέρονται σε αυτά. Στο επόμενο τεύχος, οπότε θα έχουν ήδη έρθει στα χέρια μας οι "μεγάλες" κυκλοφορίες των Χριστουγέννων, θα συμπεριλάβουμε tips για τα παιχνίδια που ενδεχομένως θα σας παιδέψουν κατά την περίοδο των γιορτών.

REDNECK RAMPAGE

Ενα ακόμη Doom-clone που κυκλοφόρησε πρόσφατα από την Interplay. Οπως και τα άλλα παιχνίδια της κατηγορίας, έχει ορισμένα tips που θα σας βοηθήσουν σε πολλές δύσκολες στιγμές.

Rdelvis: Πλήρης υγεία, ενώ γίνεστε και αόρατος
Rdguns: Ολα τα shareware guns
Rdinventory: Ολη η μπίρα που μπορείτε να κουβαλήσετε
Rditems: Ολα τα κλειδιά
Rdall: Πλήρη πυρομαχικά, όπλα και όλα τα κλειδιά



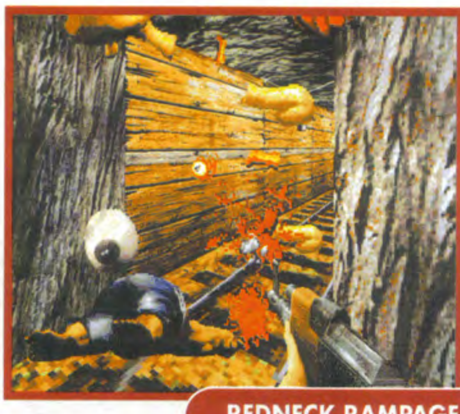
DEATH RALLY

DEATH RALLY

Μπορεί εκ πρώτης όψεως το Death Rally να μη σας "γεμίζει το μάτι", ωστόσο, εάν το δοκιμάσετε, σίγουρα θα σας κεντρίσει το ενδιαφέρον. Προσωπικά πιστεύω ότι είναι ένα από τα πιο καλά arcade racing των τελευταίων μηνών.

Επειδή, όμως, μπορεί να έχετε κάποια προβλήματα, τα tips που ακολουθούν θα σας δώσουν σίγουρα την απαιτούμενη παρακίνηση. Δώστε κάποιον από τους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Drub: Δεν υφίστασθε πλέον ζημιά
Dread: Απειρα πυρομαχικά
Drag: Απεριόριστο turbo power
Dring: Rocket fuel


REDNECK RAMPAGE

PINBALL FANTASIES

Από την 21th Century, το όνομα της οποίας έχει γίνει συνώνυμο των flipper games, έρχεται το επιτυχημένο Pinball Fantasies.

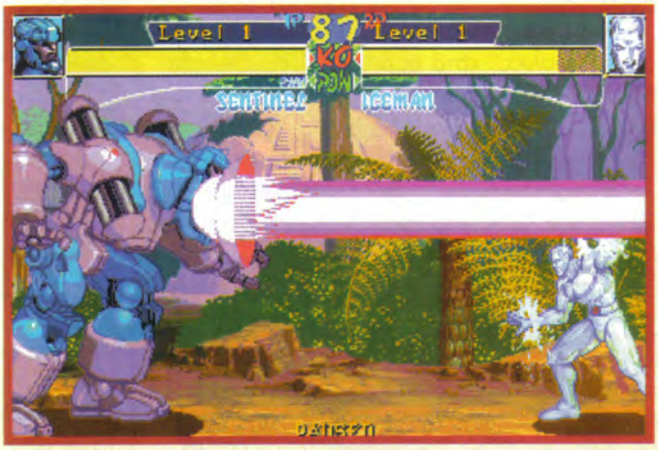


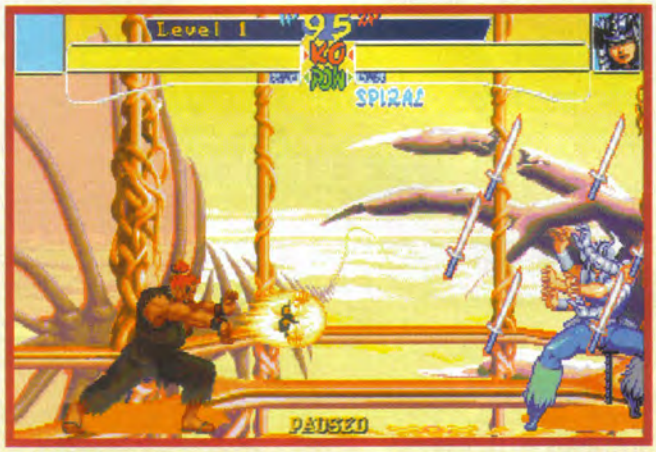


Επειδή εδώ και αρκετό καιρό θέλετε να καταρρίψετε το high score και να κάνετε το όνομά σας "αθάνατο", μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα cheats που ακολουθούν για να τα καταφέρετε.

Cheat: Ενεργοποιεί την οθόνη cheat mode, όπου μπορείτε να δώσετε κάποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν

X-MEN





Ενα από τα πιο πρόσφατα beat'em up που έχει ως πρωταγωνιστές τους super ήρωες της Marvel comics.

Σίγουρα δεν είναι της κλάσεως του Mortal Kombat, ωστόσο δεν μπορούμε να πούμε ότι δεν είναι άξιο προσοχής.

Εάν δεν τα καταφέρνετε τόσο καλά με τις "ειδικές" κινήσεις, συμβουλευτείτε τον πίνακα που περιλαμβάνει τις πιο "καλές" για όλους τους μαχητές.

Αντιστοιχίες σε joypad/joystick
Γροθιές: (jab, strong, fierce) [a], [b], [c]
Κλωτσιές: (short, forward, roundhouse) [x], [y], [z]
Κατεύθυνση: (forward, backward, down, up) [F], [B], [D], [U]

Iceman
Ice beam: [D], [DF], [F] + punch
Ice avalanche X-Ability ice fist [D], [DB], [F] + [a b c]
Hyper-X arctic attack: [D], [DF], [F] + [a b c]

Spiral
Sword wheel toss: [D], [DF], [F] + punch
Six-hand grapple: [D], [U] + punch
X-Ability sword explosion: [D], [DF], [F] + Kick
X-Ability switch dance: [D], [DB], [B]K, + [a]

Omega Red
Carbonadium coil: [D], [DF], [F] + punch
Aerial down coil jump: , [D], [DF], [F], + kick
Omega strike: [D], [DF], [F] + kick
Mid-air dash: [F], [F] in air
X-Ability death factor Tap punch after coil
Hyper-X omega destroyer [D], [DF], [F], + [a b c]

Storm
Typhoon: [D], [DF], [F], + punch
Lightning attack: any direction, punch + kick
Lightning ball Jump any direction + [b]
X-Ability flying [D], [DB], [B] + [a b c]
X-Ability dust swirls [!] [D], [DB], [B] + [x y z]
X lightning storm [!] [D], [DF], [F] + [a b c]

Εκτός από τους προαναφερόμενους υπάρχουν και οι Magneto και Juggernaut, που είναι οι δύο boss χαρακτήρες. Εάν θέλετε να παίξετε με αυτούς, κάντε τα εξής: Πηγαίνετε στο options menu και πατήστε F10. Μετά μεταφερθείτε στο configuration menu και δώστε τη λέξη SPAM. Θα βρείτε πλέον μία νέα επιλογή που λέγεται BOSS SELECT. Σώστε τα settings και ξεκινήστε ένα normal παιχνίδι. Επιλέξτε έναν μαχητή και, προτού ξεκινήσει η μάχη, πατήστε τα τρία πλήκτρα για τις γροθιές για να πάρετε τον Juggernaut ή τα τρία πλήκτρα για τις κλωτσιές προκειμένου να πάρετε τον Magneto. Θα πρέπει να τα κρατάτε πατημένα μέχρι να τελειώσει το φόρτωμα. Ακολουθούν οι special κινήσεις για τους εν λόγω χαρακτήρες.



Juggernaut
Earthquake punch: F, DF, D + punch
Power punch: D, DF, F + punch
Grabs steal bar and uses it to attack: D, D + punch
Strength Power-up: D, DB, B + punch
Headcrush: B, DB, D, DF, F + quick punch

Magneto
Hyper grab: D, DB, B + light kick
Ion pulse: D, DF, F + medium punch
Magnetic tempest: D, DF, F + light punch
Taunt: D, DF, F + hard kick
Flying Ability: D, DB, B + light punch
Magnetic Shield (μόνο ένα ανά γύρο): D, DF, F + fierce punch
Shockwave: D, DF, F + light kick

HINTS & TIPS



AXELERATOR



Extraballs: Σας δίνει ε-πτά έξτρα μπάλες, ενώ παίζετε
Earthquake: Σταματά την εμφάνιση του Tilt Warning
Fairplay: Απενεργοποιεί το cheat mode

AXELERATOR

Και αυτό το παιχνίδι έρχεται από την 21th Century, ωστόσο δεν μπορούμε να πούμε ότι εί-ναι εξίσου επιτυχημένο με τα flipper games της.

Ακολουθεί, πάντως, τη μόδα των τελευταίων παιχνιδιών, που επιβάλλει να αγωνίζεστε με αυτοκίνητα και ταυτόχρονα να κερδίζετε πόντους σκοτώνοντας αθώους περαστικούς και όχι μόνο. Αν σας αρέσει αυτό το είδος, σίγουρα θα βρείτε και καλύτερους αντιπροσώπους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το Axelerator δεν είναι καλό.

Αν, λοιπόν, θέλετε βοήθεια σχετικά με αυτό το παιχνίδι, δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς κρατώντας πατημένο το CTRL.

Muchmoney: Παίρνετε 130.000 σε μετρητά
Allweapons: Ολα τα όπλα και τα αξεσουάρ για το όχημά σας
Helpme: Γρήγορη επισκευή
Aggressor: Απεριόριστα ό-πλα και πυρομαχικά
Booster: Εξτρα επιτάχυνση

HARDWOOD SOLITAIRE

Μπορεί ο συγκεκριμένος τίτλος να μη σας "λέει" πολλά, μια και από ό,τι γνωρίζω δεν έχει κυκλοφορήσει επίσημα στην Ελλάδα, ωστόσο, εάν προμηθεύεστε shareware προγράμματα μέσω Internet, σίγουρα θα τον γνωρίζετε, αφού κυκλοφορεί ευρέως σε πολλές "βιβλιοθήκες" του Δικτύου.

Πρόκειται για μία πασιέντσα, όπως αυτή που έχουμε στα Windows αλλά σχεδιασμένη εξαρχής.

Αν θέλετε να κάνετε μερικές "ζαβολιές" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δώστε κάποιο από τα ακόλουθα tips.

Hwnoshuff: Οι κάρτες δεν θα ανακατευτούν
Deja vu: Κάθε νέο "χέρι" εί-ναι το ίδιο
Wuss: Εμφανίζονται κατευθείαν τα animations της "νίκης"
Temple,Luna,Arachnid
Το καθένα από τα τρία αλλάζει τα background γραφικά του τραπεζιού.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα space combat games των τελευταίων μηνών, με πολύ καλό gameplay και παράλληλη εμφάνιση γνωστών ηθοποιών στις κατάλληλες δόσεις.

Εάν χρειάζεστε κάποια βοήθεια για να προχωρήσετε στο παιχνίδι, κάντε τα ακόλουθα: Γυρίστε στην οθόνη navigation πατώντας τα ALT-N. Δώστε F ακολουθούμενο από κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς.

Rep me up: Αφαιρεί όλη τη ζημιά από το σκάφος και τις ασπίδες
No talent: Είστε αόρατος
Napalm: Απεριόριστα πυρηνικά όπλα
Pety: Ξαναγεμίζει τα after burners
Chill out: "Παγώνει" τα lasers.

■

PRIVATEER 2: THE DARKENING





INTERNET & WEB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ...
INTERNET & WORLD WIDE WEB
ΕΤΗΣΙΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
Η πιο έγκυρη πηγή για την ελληνική παρουσία στον κυβερνοχώρο.
● Internet Service Providers ● Ελληνικές Παρουσίες στον Web ● Ελληνικοί Web Servers
Για πρώτη φορά ο χάρτης του Internet στη χώρα μας από το συντακτικό επιτελείο του περιοδικού "Ο Κόσμος του Internet".
Περιλαμβάνονται όλα τα ελληνικά εταιρικά Web sites ανά κατηγορία, ενημερωτική αρθρογραφία για το παγκόσμιο Διαδίκτυο και τα πιο σημαντικά sites του εξωτερικού.
INTERNET & WORLD WIDE WEB
ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΥ
■ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΩΝ WEB ΣΕΛΙΔΩΝ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ DOMAIN
■ ΚΑΤΑΛΟΓΟΙ ΑΝΑ ΤΟΜΕΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΕΤΑΙΡΙΕΣ
■ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ SITES ΚΑΙ ΕΤΑΙΡΙΩΝ
■ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ
■ ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΙΑ WEB ΠΑΡΟΥΣΙΑ
■ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΗ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ
■ ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ INTERNET
■ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
INTERNET & WORLD WIDE WEB
ΕΤΗΣΙΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ
Για την καταχώριση των στοιχείων σας ή την προβολή σας στην επόμενη έκδοση μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα τηλέφωνα:
9238672 & 9245910

Οπως σας είχα υποσχεθεί, αυτή τη φορά παρουσιάζουμε τα Easter Eggs του Phantasmagoria 2. Θα διαπιστώσετε ότι από το τελικό σκορ λείπουν έξι πόντοι. Αν κάποιος από εσάς τους βρει, ας στείλει ένα γράμμα στο περιοδικό με την ένδειξη "Για τη στήλη Adventure SOS".

● **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**

PHANTASMAGORIA'S 2 EASTER EGGS

Για να βρεις το μετρητή των πόντων που αφορούν στα Easter Eggs του παιχνιδιού, βγες από οποιαδήποτε τοποθεσία στο χάρτη του. (ΜΗ κάνοντας κλικ στο σχετικό icon του παιχνιδιού που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία του inventory, αλλά ΜΟΝΟ φεύγοντας ΚΑΝΟΝΙΚΑ από οποιαδήποτε τοποθεσία, οδηγείσαι στον εν λόγω χάρτη.) Τώρα παρατήρησε την κόκκινη γραμμή που αναπαριστά έναν δρόμο και διασχίζει ΚΑΘΕΤΑ το χάρτη. Βάλε τον κέρσορα στο κατώτερο σημείο του δρόμου (δες τη σχετική φωτογραφία που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές, για να βρεις το ακριβές σημείο) και κάνε δέκα φορές κλικ. Θα παρατηρήσεις ότι αυτόματα ο κέρσορας μετακινείται λίγο και έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα εμφανίζεται η ειδική οθόνη που αναφέρει το ακριβές σκορ σου όσον αφορά στα Easter Eggs (δες επίσης τη σχετική φωτογραφία στις σελίδες αυτές).

Εν συνεχεία, παρατίθενται κατά κεφάλαιο τα Easter Eggs που μπορείς να βρεις και οι πόντοι που δίνει το καθένα εξ αυτών.

CHAPTER 1

1. Ενώ στέκεσαι στο χωλ του σπιτιού σου κοιτώντας προς την είσοδο της κρεβατοκάμαρας, τοποθέτησε τον κέρσορα πάνω στη μάσκα που βρίσκεται στον τοίχο στα δεξιά της πόρτας και τύπωσε "burp". Η οθόνη θα τρεμοπαίξει και θα ακούσεις έναν σχετικό ήχο-ρέψιμο.

(+2 πόντοι)

2. Στο living room του σπιτιού σου, κοιτώντας προς την κουζίνα και το κλουβί του ποντικού σου, κάνε τέσσερις φορές κλικ πάνω στη μύτη του Curtis. Απαιτεί λίγη προσοχή το ακριβές σημείο αλλά, αν το κάνεις σωστά, θα τον δεις να ξύνεται. Μετά την τέταρτη φορά θα ...ακουστεί ένας χαρακτηριστικός ήχος!

(+3 πόντοι)

3. Στο living room του σπιτιού σου, κοιτώντας προς την κουζίνα και το κλουβί του ποντικού σου, κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT, κάνε κλικ στην εικόνα που βρίσκεται πάνω αριστερά στην οθόνη. Θα δεις την εικόνα ενός τρακτέρ.

(+5 πόντοι)

4. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη όπου βλέπεις τη βιβλιοθήκη, κάνε δέκα φορές κλικ στο ράδιο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία. Θα εμφανιστεί ένα ειδικό juke box, με τη χρήση του οποίου μπορείς να ακούσεις σχεδόν όλα τα μουσικά μοτίβα του παιχνιδιού!!!

(+5 πόντοι)

5. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη όπου βλέπεις τη βιβλιοθήκη (στην ίδια οθόνη με την προηγούμενη δηλαδή), κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπεζάκι στο μέσον του δωματίου. Απαιτείται προσοχή, διότι πρέπει να κάνεις κλικ στις σελίδες του. Αν το κάνεις σωστά, θα εμφανιστεί μία εικόνα που θα δείχνει το βιβλίο 1.

(+1 πόντος)

6. Στη Wyntech, στο Network Room (δεξιά του χωλ όπως μπαίνεις), κάνε πέντε φορές κλικ το screwdriver στον Curtis και μετά κάνε κλικ πάνω του το wallet. Θα δεις τον Curtis να χοροπηδά πάνω-κάτω.

(+5 πόντοι)

7. Στη Wyntech, και ενώ στέκεσαι στο διάδρομο με τα "γραφεία" σας, κοιτώντας προς τον "ψύκτη" και βλέποντας τον Curtis ολόκληρο, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ALT κάνε κλικ στο σημείο όπου πρέπει να είναι ο ομφαλός του Curtis (στην κοιλιά του δηλαδή). Κάνοντάς το σωστά, θα δεις το κεφάλι του διευθυντή της παραγωγής του παιχνιδιού, Andy Hoyos, να τρέχει επί της οθόνης!!!

(+25 πόντοι)

8. Στο γραφείο του P.A. Warner κάνε δέκα φορές κλικ στο κουνάβι που βλέπεις μπαίνοντας από την κανονική πόρτα. Παρατήρησε τι ακριβώς συμβαίνει.

(+7 πόντοι)

9. Μπες στον υπολογιστή (login) ως Trevor και δώσε το password "BELLYBUTTON". Τώρα κάνε κλικ στο φάκελο games. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ALT, κάνε κλικ στο αρχείο WynVaders.exe και παίξε μέχρι να κερδίσεις. (Επειτα από κάποιες προσπάθειες βγαίνει μία σχετικά εύκολη version του!) Θα εμφανιστεί ένα νέο παιχνίδι με τα πρόσωπα του διευθυντή παραγωγής, Andy Hoyos, και των παραγωγών, Tammy Dargan και Matthew Thornton.

(+50 πόντοι)

10. Μπες στον υπολογιστή (login) ως Jocilyn ή Therese και δώσε το password "XXX". Θα εμφανιστεί ένα ειδικό box-άκι που θα ζητά το Nudity Code. Τύπωσε "adrienne" και θα το ενεργοποιήσεις. Δεν κάνει τίποτε άλλο από το να ενεργεί πάνω στο σκορ των Easter Eggs.

(+150 πόντοι)

11. Λίγο ΠΡΟΤΟΥ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ το πρώτο κεφάλαιο, και ενώ κάθεσαι στον καναπέ με την Jocilyn, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ALT μετακίνησε τον κέρσορα πάνω-κάτω στο στήθος της, χωρίς όμως να κάνεις κλικ. Επειτα από λίγο θα ακούσεις έναν χαρακτηριστικό ήχο.

(+3 πόντοι)

CHAPTER 2

12. Στο υπνοδωμάτιό σου, και ενώ κοιτάς προς το κομοδίνο και την πόρτα του μπάνιου, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο CTRL κάνε έξι φορές κλικ στην πόρτα του μπάνιου. Εν συνεχεία, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ALT, κάνε άλλες έξι φορές κλικ στην πόρτα. Θα δεις ότι ο κέρσορας είναι "ενεργοποιημένος". Τώρα κάνε κλικ στην πόρτα και θα ακούσεις μία ομιλία.

(+50 πόντοι)

13. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη που βλέπεις τη βιβλιοθήκη, κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπεζάκι στο μέσον του δωματίου. Απαιτείται προσοχή, διότι πρέπει να κάνεις κλικ στις σελίδες του. Αν

το κάνεις σωστά, θα εμφανιστεί μία εικόνα που θα δείχνει το Βιβλίο 2.

(+1 πόντος)

14. Στη Wyntech, στο Network Room (δεξιά του χωλ όπως μπαίνεις), κάνε πέντε φορές κλικ το screwdriver στον Curtis και μετά κάνε κλικ πάνω του το Post-It Note. Θα δεις τον Curtis να χοροπηδά πάνω-κάτω.

(+5 πόντοι)

15. Στη Wyntech, μόλις μπεις στο διάδρομο που οδηγεί προς τα "γραφεία" σας και τον "ψύκτη", με θέα το πίσω και πλάι μέρος του κεφαλιού του Curtis κάνε πέντε φορές κλικ στο αυτί του. Θα δεις το κεφάλι του να "τρέμει".

(+4 πόντοι)

16. Στο γραφείο του P.A. Warner κάνε κλικ στην κατσίκα που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα που οδηγεί στον εξωτερικό διάδρομο των γραφείων (όχι αυτή όπου είναι το κουνάβι, αλλά η απέναντι). Κάνε είκοσι μία φορές κλικ στο ρουθούνι της και θα ακούσεις ένα βέλασμα.

(+15 πόντοι)

17. Στο γραφείο της γιατρού Rikki Harburg κάνε κλικ στο παράθυρο τα lace, sexy postcard και greeting card (τα δύο τελευταία είναι αυτά που σου έχει στείλει η Therese), με τη δοθείσα σειρά. Θα δεις το διευθυντή παραγωγής, Andy Hoyos, να χορεύει καθισμένος!!!

(+20 πόντοι)

CHAPTER 3

18. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη όπου βλέπεις τη βιβλιοθήκη, κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπεζάκι στο μέσον του δωματίου. Απαιτείται προσοχή, διότι πρέπει να κάνεις κλικ στις σελίδες του. Αν το κάνεις σωστά, θα εμφανιστεί μία εικόνα που θα δείχνει το Βιβλίο 3.

(+1 πόντος)

19. Στο living room του σπιτιού σου, κοιτώντας προς την κουζίνα και το κλουβί του ποντικού σου, κάνε τέσσερις φορές κλικ πάνω στη μύτη του Curtis. Θέλει λίγη προσοχή το ακριβές σημείο, αν το κάνεις σωστά όμως, θα τον δεις να ξύνεται. Μετά την τέταρτη φορά θα δεις "κάτι" να διασχίζει το δωμάτιο!!!

(+8 πόντοι)

20. Στη Wyntech, στο Network Room (δεξιά του χωλ όπως μπαίνεις), κάνε πέντε φορές κλικ το screwdriver στον Curtis και μετά κάνε κλικ πάνω του το hammer. Θα δεις τον Curtis να χοροπηδά πάνω-κάτω.

(+5 πόντοι)

21. Στο γραφείο της Therese, αφού της μιλήσεις δύο φορές και αυτή φύγει, κάνε τρεις φορές κλικ στο αγαλματίδιο (silver statue) που βρίσκεται στο γραφείο της, στα δεξιά του monitor. Θα ακούσεις έναν ειδικό ήχο.

(+38 πόντοι)



Το σημείο του χάρτη στο οποίο πρέπει να κάνεις κλικ, προκειμένου να εμφανιστεί ο ειδικός μετρητής.

CHAPTER 4

22. Στην αρχή του κεφαλαίου η ντετέκτιβ Allie έρχεται στο σίτι σου. Οπως στέκεστε στην άκρη του living room και περιμένει να της μιλήσεις, άφησε τον κέρσορα ακίνητο στην άκρη των οπισθίων της για περίπου μισό λεπτό!!! Θα ακούσεις μία χαρακτηριστική φωνή.

(+5 πόντοι)

23. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη όπου βλέπεις τη βιβλιοθήκη, κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπεζάκι στο μέσον του δωματίου. Απαιτείται προσοχή, διότι πρέπει να κάνεις κλικ στις σελίδες του. Αν το κάνεις σωστά, θα εμφανιστεί μία εικόνα που θα δείχνει το Βιβλίο 4.

(+1 πόντος)

24. Στη Wyntech, μόλις μπεις στο διάδρομο που οδηγεί προς τα "γραφεία" σας και τον "ψύκτη", με θέα το πίσω και πλάι μέρος του κεφαλιού του Curtis, κάνε πέντε φορές κλικ στο αυτί του. Θα δεις το κεφάλι του να "τρέμει".

(+4 πόντοι)

(Οπως ακριβώς και στο κεφάλαιο 2, με τη διαφορά ότι τώρα παίρνεις επιπλέον πόντους.)

25. Στο γραφείο της γιατρού Rikki Harburg, κάνε κλικ το wallet σου στο δίπλωμά της που βρίσκεται στον τοίχο! Θα εμφανιστεί ένα ειδικό box-άκι που θα ρωτά ποιος είσαι. Τύπωσε "batman". Τώρα μίλα τρεις φορές με τη γιατρό και, μόλις δεις το video που δείχνει τον Curtis να φεύγει, θα μπει μέσα ο Batman!!!

(+40 πόντοι)

26. Στη Wyntech, στο Network Room (δεξιά του χωλ όπως μπαίνεις), κάνε πέντε φορές κλικ το screwdriver στον Curtis και μετά κάνε κλικ πάνω του το hairpin. Θα δεις τον Curtis να χοροπηδά πάνω-κάτω.

(+5 πόντοι)

27. Στο club Borderline, και ενώ είσαι στην οθόνη με τις πόρτες της τουαλέτας και της εξόδου, τύπωσε: "whipme". Θα ακούσεις τον ήχο του μαστιγίου.

(+15 πόντοι)

CHAPTER 5

28. Στο living room του σπιτιού σου, στην οθόνη όπου βλέπεις τη βιβλιοθήκη, κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα CTRL και ALT κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπεζάκι στο μέσον του δωματίου. Απαιτείται προσοχή, διότι πρέπει να κάνεις κλικ στις σελίδες του. Αν το κάνεις σωστά, θα εμφανιστεί μία εικόνα που θα δείχνει το Βιβλίο 5.

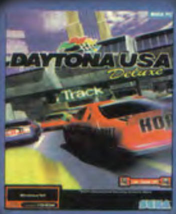
(+1 πόντος)

Total:..................474/480 πόντοι

VERTIGO

MULTIMEDIA & CD-ROM

Racing Games


Daytona USA Deluxe
12.500

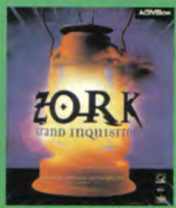

Need for Speed SE
11.500


Streets of Sim City
11.900


Test Drive 4
11.900


International Rally Championship
11.200

Major Releases this month


ZORK
Grand Inquisitor

Ενώστε τις δυνάμεις σας με τους κατοίκους των γύρω περιοχών εναντίων της σατανικής μαγείας και εξουσίας του Grand Inquisitor, στον αγώνα σας να επαναφέρετε τη δικαιοσύνη και την ειρήνη. Το Zork Grand Inquisitor είναι μια εκπληκτική επική περιπέτεια, με μοναδικά 3D γραφικά, πρωτότυπη μουσική, γεμάτη μυστήριο και δράση.
12.600


NBA Live 1998
by electronic arts

Επιτέλους, η πολυαναμενώμενη συνέχεια του NBA LIVE 1997 είναι εδώ. Αναμετρηθείτε με όλους τους γίγαντες του NBA, δημιουργήστε τη δική σας ομάδα, και πάρτε το πρωτάθλημα. Με πολύ πιό βελτιωμένα γραφικά από τον προκάτοχό του, πρωτότυπη μουσική, εύκολο και γρήγορο gameplay, και με υποστήριξη 3D καρτών...!!!
10.000


FIFA 1998
The road to the final four

Επιλέξτε μεταξύ 172 εθνών και οδηγήστε την ομάδα σας στο δρόμο για το Παγκόσμιο πρωτάθλημα 1998 στη Γαλλία, σε 16 στάδια απεικονισμένα με ακρίβεια. Με λίστες συμμετοχής παικτών της περιόδου 97/98 για και τις 172 εθνικές και 193 εγχώριες ομάδες. Με απίθανα γραφικά και κίνηση, επαγγελματικό σχολιασμό, και υποστήριξη Network play.
11.000


Tomb Raider 2
Dagger of the Xian

Η Lara Croft επιστρέφει... Ζήστε το νέο της μεγάλο ταξίδι σε όλο τον κόσμο στην προσπάθεια της να ανακτήσει το μυθικό ξίφος των Xian. Ένα εκπληκτικό παιχνίδι που συνδυάζει τα εκπληκτικά γραφικά και σκηνικά, την τέλεια κίνηση, την ατέλειωτη δράση, με τη δυναμικότητα και το στυλ της Lara Croft...!!!
12.200


Moneky Island 3
Curse of the Monkey Island

Στην πολυαναμενώμενη τρίτη αυτή συνέχεια του Monkey Island, Πρέπει να βοηθήσετε το γενναίο LeChuck να σώσει τη μοναδική του αγάπη από τα χέρια των πειρατών, και την κατάρα που τη μετέτρεψε σε ένα χρυσό άγαλμα. Ένα κλασσικό adventure με απίθανα hand-drawn γραφικά, φανταστική μουσική, δεκάδες Χαρακτήρες, και άλλα πολλά...!
12.900

Simulation Games


IF-16
11.900


Sabre Ace
12.000

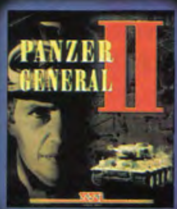

Armored Fist 2
11.900


Microsoft Flight Simulator 98
19.800

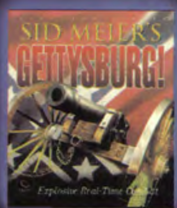

Apache Longbow 2
11.900

Turn Based Strategy Games

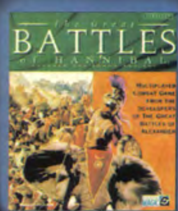

Pax Imperia 2 Eminent Domain
10.900


Panzer General 2
9.900


Steel Panthers 3
10.900


Sid Meiers Gettysburg
11.900


WarWind 2 human onslaught
10.900


The great battles of Hannibal
12.100


RPG / Action Games
Shadows over Riva
11.000
Mageslayer
12.000
Lands of Lore 2
11.900
Championship Manager 98
9.600
Blade Runner
12.400
Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, GAMES στις καλύτερες τιμές...!!!
Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.
Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!
Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.
Δωρεάν Αποστολή Καταλόγου.
Με ένα τηλεφώνημα στο 3806801
Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Τεχνική Υποστήριξη.
Action / Platform
TUROK Dinosaur Hunter
12.900
Take No Prisoners
12.900
Dreams to Reality
12.000
OddWorld : Abes Oddysee
13.200
Action Games
Dark Earth
12.500
Jedi Knight Dark Forces 2
12.900
Mortal Kombat Trilogy
10.900
Nuclear Strike
12.000
Ελληνικές Εκδόσεις
Μαθαίνοντας τον υπολογιστή μου
6.900
Οι Μύθοι του Αισώπου
8.900
Ελληνικός Κινηματογράφος
10.200
General Interest
MS Encarta Encyclopedia 98
17.500
MS Encarta World Atlas
17.500
Corel Gallery Magic
22.000
Strategy Games
Age of Empires
16.300
Dark Colony
10.300
Κριση στο Αιγαιο
9.300
Dark Reign
12.500
Total Annihilation
11.900
VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801, 3832500 Fax : 3806801

RIVEN

MISSION ACCOMPLISHED!

Το τελευταίο τεύχος του 1997 δεν ήταν δυνατόν να μη φιλοξενεί τη λύση του adventure της χρονιάς. Αλλωστε, δεν μπορούσαμε να μην ικανοποιήσουμε την απαίτηση αμέτρητων, στην κυριολεξία, αναγνωστών που ζητούσαν με επιμονή τη δημοσίευσή της.

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

DOME ISLAND

Αφού τελειώσει το animation, φύγετε από το κλουβί και ρίξτε μια ματιά κάτω από το λόφο στα δεξιά σας, όπου βρίσκεται ο χτυπημένος τύπος. Ανεβείτε τις σκάλες στην αρχή της γέφυρας. Στα αριστερά σας θα δείτε την είσοδο σε ένα χρυσό δωμάτιο σε σχήμα πεντάγωνου. Το κουμπί στα δεξιά της εισόδου περιστρέφει το δωμάτιο. Πατήστε το 4 φορές και θα δείτε έναν σκοτεινό τοίχο με ένα ματάκι. Τώρα κατεβείτε τις σκάλες στην άλλη μεριά του λόφου. Οταν φτάσετε στο τέλος του μονοπατιού, γυρίστε αριστερά και θα δείτε μία κλειδωμένη πόρτα. Περάστε από κάτω μέσα στη σπηλιά. Θα δείτε πάλι το χρυσό δωμάτιο και ένα πέρασμα, μέσα από το δωμάτιο και λίγο αριστερά, που οδηγεί σε άλλη σπηλιά.

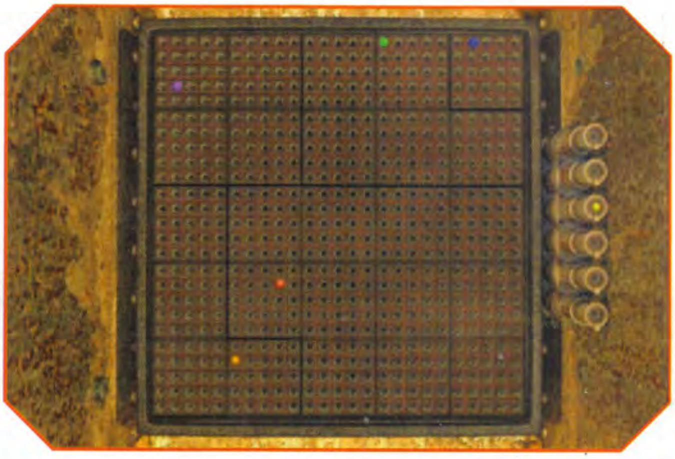


Στη δεύτερη σπηλιά υπάρχει ένας μοχλός σε έναν σωλήνα (τέτοιοι μοχλοί κατευθύνουν συνήθως τον ατμό, με συνέπεια την ενεργοποίηση διάφορων αντικειμένων). Τραβήξτε τον και γυρίστε στην είσοδο του δωματίου με το μοχλό, που οδηγεί πίσω στο χρυσό δωμάτιο. Θα πρέπει να δείτε έναν διακόπτη στα αριστερά (αυτοί ανοίγουν πύλες και πόρτες). Γυρίστε τον, χωρίς να πειράξετε το κουμπί περιστροφής. Επιστρέψτε στο πρώτο κουμπί περιστροφής και πατήστε το 4 φορές ακόμα. Θα δείτε ένα πέρασμα μέσα από το χρυσό δωμάτιο και λίγο δεξιά. Πηγαίνετε σε αυτή την πόρτα (δεν μπορείτε να την ανοίξετε προς το παρόν), κάντε μεταβολή και γυρίστε το διακόπτη (μοιάζει με τον προηγούμενο). Αγνοήστε ξανά το κουμπί περιστροφής. Πατήστε 2 ακόμα φορές το πρώτο κουμπί περιστροφής. Τώρα θα πρέπει να βλέπετε το χρυσό δωμάτιο με ένα πέρασμα, μέσα στο δωμάτιο και λίγο αριστερά, που οδηγεί σε μία γέφυρα. Περάστε τη γέφυρα προς το μεγάλο θολωτό κτίσμα.



Ακολουθήστε το δρομάκι μέσα στο κτίριο και στη συνέχεια έξω από αυτό. Τραβήξτε τον πρώτο μοχλό που θα βρείτε στα αριστερά σας και τον δεύτερο που υπάρχει στο τέλος του μονοπατιού σε ένα μικρό μπαλκονάκι. Επιστρέψτε από τον ίδιο δρόμο στο κουμπί που περιστρέφει το δωμάτιο. Πατήστε το 3 φορές (αυτό θα σας βοηθήσει αργότερα). Τώρα μπορείτε να φύγετε από το χρυσό δωμάτιο μέσω της γέφυρας και να πάτε στο άλλο τμήμα του νησιού. Μπείτε μέσα από την πόρτα στα αριστερά στο μέσον του τούνελ. Υπάρχει μία καρέκλα όπου μπορείτε να

καθίσετε. Εντοπίστε γύρω σας το κόκκινο και το χρυσό φινιστρίνι. Τραβήξτε τον αριστερό μοχλό και συνεχίστε κάτω στο τούνελ. Περάστε μέσα από το δωμάτιο με τις κολόνες (αυτό και το δωμάτιο με την καρέκλα είναι σημαντικά στην πλοκή του παιχνιδιού) και βγείτε από την πόρτα που είδατε να ανοίγει προηγουμένως. Πατήστε το μπλε κουμπί για να καλέσετε τον μεταφορέα προς το επόμενο νησί και μπείτε μέσα. Τραβήξτε τον αριστερό μοχλό για να γυρίσετε και τον μεσαίο για να ξεκινήσετε.



ISLAND

Βγείτε από τον μεταφορέα και περάστε μέσα από την τρύπα στους βράχους. Ανεβείτε τις σκάλες στο chopped δάσος. Μείνετε στα δεξιά του μονοπατιού και θα βρείτε a hold with a cart. Πάρτε το cart και τραβήξτε το μοχλό.

PAPER ISLAND

Κατεβείτε τη σκάλα και προχωρήστε στο κέντρο της λίμνης. Γυρίστε το μοχλό έτσι ώστε να ευθυγραμμιστεί με τον μεσαίο σωλήνα στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Στη συνέχεια, κατευθυνθείτε προς το κυλινδρικό κτίριο, ανεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε στην αριστερή πλευρά του. Θα οδηγηθείτε σε ένα πλήθος από διακόπτες και θα δείτε ένα μακρόστενο παράθυρο μέσα στο κτίριο. Γυρίστε το μεγάλο τροχό. Κοιτάξτε αριστερά και τραβήξτε το μοχλό σε εκείνο το σημείο όπου ο μονός σωλήνας χωρίζεται σε δύο. Το άσπρο σημάδι πρέπει να είναι στον κάτω σωλήνα. Βλέποντας το παράθυρο, φέρτε πρώτα το δεξί διακόπτη στην πάνω θέση και μετά το δεξί μοχλό στην ίδια θέση. Τώρα μπείτε στο κτίριο και κατεβείτε τη σκάλα. Η οθόνη θα σκοτεινιάσει καθώς προχωρείτε, αλλά συνεχίστε να κάνετε κλικ στο κέντρο της μέχρι να δείτε το φως του ήλιου. Αφού απολαύσετε την ωραία θέα, ακολουθήστε κάτω και αριστερά σας το πέρασμα του βουνού προς ένα μπαλκονάκι με μία διπλή πόρτα. Περάστε την και αφού γυρίσετε, κλείστε την πίσω σας. Θα αποκαλυφθούν δύο δίοδοι αριστερά και δεξιά. Ακολουθήστε την έξω δεξιά δίοδο και αναζητήστε έναν γκρι μοχλό στα δεξιά της γέφυρας. Τραβήξτε τον



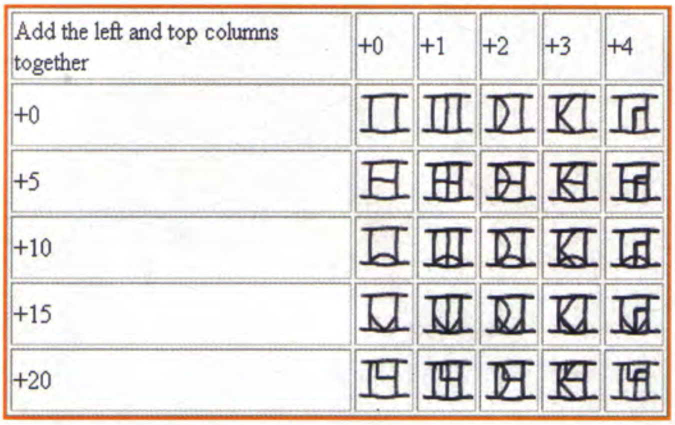
και επιστρέψτε στη διπλή πόρτα. Ανεβείτε τις σκάλες στη σπηλιά. Οταν φθάσετε στην ασημένια σφαίρα με τις τρύπες, κοιτάξτε επάνω και σκαρφαλώστε μέσα από τον αεραγωγό που οδηγεί στο εργαστήριο του Ghen. Διαβάστε το βιβλίο στο τραπέζι και βρείτε έπειτα από αρκετές σελίδες τα πέντε νούμερα στη σειρά (δείτε κ.λπ.). Καταγράψτε το συνδυασμό. Βγείτε από το εργαστήριο μέσω της πόρτας με το μπλε κουμπί δίπλα της. Κατευθυνθείτε προς τα δεξιά και συνεχίστε να περπατάτε στην πολύ μακριά γέφυρα πίσω στο Big Dome Island. Τραβήξτε το μοχλό για να κατεβάσετε το τελευταίο κομμάτι της γέφυρας.



BIG DOME ISLAND

Ακολουθήστε ξανά το διάδρομο μέσα στο θολωτό κτίριο μέχρι το τέλος του. Γυρίστε τον τροχό στα αριστερά για να επεκτείνετε ένα τμήμα του διαδρόμου. Διασχίστε το, στρίψτε αμέσως αριστερά και, χωρίς να βγείτε έξω στη γέφυρα, τραβήξτε έναν μοχλό στα δεξιά της πόρτας. Αυτή η κίνηση θα την υψώσει στη θέση που θα χρειαστεί αργότερα. Γυρίστε στο διάδρομο προς την κατεύθυνση από όπου ήλθατε και μπείτε στο πρώτο δεξί τμήμα. Ενα μέρος της γέφυρας έξω θα λείπει. Γυρίστε πίσω σας και πατήστε το κουμπί δεξιά της πόρτας, έξω από το κτίριο. Συνεχίστε στη γέφυρα και όταν φτάσετε στο τέλος του μονοπατιού, πατήστε το διακόπτη για να ανοίξετε την πόρτα. Περάστε μέσα από το χρυσό δωμάτιο και βγείτε στο κουμπί που το περιστρέφει. Πατήστε το 2 φορές και περνώντας πάλι μέσα από το χρυσό δωμάτιο, ανεβείτε πάνω στην εξέδρα. Τοποθετήστε τα μάρμαρα στο πλέγμα όπως φαίνεται στην εικόνα. Γυρίστε και πατήστε το διακόπτη στον αριστερό τοίχο. Τραβήξτε το διακόπτη κάτω και πατήστε το άσπρο κουμπί που κάλυπτε. Θα ακούσετε έναν θόρυβο. Πηγαίνετε πάλι στις σκάλες και πίσω, μέσα από το χρυσό δωμάτιο, στη γέφυρα και στο πρώτο κουμπί περιστροφής. Πατήστε το 3 φορές και πηγαίνετε μέσα από το χρυσό δωμάτιο ξανά στο θολωτό κτίσμα. Ακολουθήστε το μονοπάτι μέσα και βγείτε έξω από

το κάτω επίπεδο. Προχωρήστε κατά μήκος της γέφυρας, αλλά σταματήστε ακριβώς προτού το μονοπάτι συνεχίσει μέσα από το βράχο. Γυρίστε δεξιά και πατήστε το κουμπί. Θα κατεβείτε. Ρίξτε μία ματιά γύρω σας και ανεβείτε τη σκάλα στο μονοπάτι για τον περιστρεφόμενο θόλο. Κοιτάξτε μέσα από το viewer και πατήστε το επάνω κουμπί ελάχιστο χρόνο προτού το χρυσό μάτι γίνει ένας χρυσός κύκλος με μία τελεία στη μέση. Μπορεί να χρειαστούν μία-δύο προσπάθειες. Ο θόλος θα σταματήσει και θα ανοίξει. Ανεβείτε και σύμφωνα με την εικόνα εισαγάγετε το αριθμητικό αντίστοιχο του κώδικα που μάθατε από το βιβλίο στο εργαστήριο (σύρετε κάθε άξονα στη σχετική διαβάθμιση). Ανοίξτε το βιβλίο και αγγίξτε την κινούμενη εικόνα.



Add the left and top columns together	+0	+1	+2	+3	+4
+0					
+5					
+10					
+15					
+20					

GHEN'S HOUSE

Είστε πάλι στη σπηλιά. Πατήστε το κουμπί που θα δείτε. Θα ανταμειφθείτε με επτά λεπτά ομιλίας από τον Ghen αναφορικά με το πώς άλλαξε τους τρόπους του. Φυσικά ψεύδεται. Αμέσως μετά βρείτε το βιβλίο με τα περισσότερα τετραγωνάκια στο εξώφυλλό του. Ανοίξτε το και αγγίξτε την εικόνα.

TREE ISLAND

Απομακρυνθείτε από το βιβλίο και πατήστε το κουμπί στο έδαφος. Φύγετε από τη σφαίρα και ανεβείτε αριστερά τις σκάλες. Μπείτε στο μικρό κτίριο και καθίστε. Τραβήξτε τον αριστερό μοχλό, τον δεξί και πάλι τον αριστερό. Βγείτε έξω και ακολουθήστε το μονοπάτι προς τα δέντρα που βρίσκονται στην άλλη μεριά. Τραβήξτε το δεξί μοχλό και ένας ανελκυστήρας θα σας μεταφέρει κάτω. Βγείτε από αυτόν και πατήστε τον αριστερό διακόπτη. Κατεβείτε και περπατήστε μέχρι να δείτε ένα μικρό κορίτσι. Ακολουθήστε το, παίρνοντας το δεξί μονοπάτι και ανεβαίνοντας τη σκάλα. Περάστε την πύλη και στρίψτε δεξιά. Προχωρώντας, οι χωρικοί θα απομακρύνονται συνεχώς από κοντά σας. Ανεβείτε δεξιά τις σκάλες στα σπίτια και συνεχίστε μέχρι να βρείτε το υποβρύχιο. Σπρώξτε τον αριστερό μοχλό. Επιστρέψτε στην πρώτη διασταύρωση που συναντήσατε μετά το βιβλίο και πάρτε την άλλη κατεύθυνση. Στη συνέχεια, κάντε δεξιά και μείνετε στο μονοπάτι. Κατεβείτε τα σκαλιά προς τη λίμνη. Θα δείτε ένα animation δύο θαλάσσιων πλασμάτων. Οσο περισσότερο περιμένετε μεταξύ των κινήσεών σας τόσο πιο κοντά μπορείτε να πλησιάσετε. Μείνετε στο μονοπάτι και θα συναντήσετε κάποιες σκάλες. Κατεβείτε στο υποβρύχιο. Ο μοχλός που κινείται σε ένα τόξο γυρίζει το σκάφος, ο μοχλός που γλιστρά από άκρη σε άκρη καθορίζει εάν το υποβρύχιο θα πάρει την αριστερή ή τη δεξιά πορεία και ο δεξιός μοχλός μετακινεί το σκάφος μπροστά στην επόμενη διασταύρωση. Γυρίστε μία φορά το σκάφος και προχωρήστε. Βεβαιωθείτε ότι ο μοχλός κατεύθυνσης είναι δεξιά και ξαναπροχωρήστε. Βγείτε από το υποβρύχιο και ανεβείτε τα σκαλιά. Ανεβάστε όλους τους μοχλούς επάνω και επιστρέψτε στο υποβρύχιο. Γυρίστε, προχωρήστε, γυρίστε, σύρετε το μοχλό πορείας αριστερά και προχωρήστε. Βγείτε, μπείτε στο κέντρο της πυραμίδας και τραβήξτε το τρίγωνο απέναντί σας. Ανεβείτε με το κάθισμα που κατέβηκε. Ανοίξτε την κυκλική πόρτα γυρίζοντας τον τροχό στα δεξιά της. Μπείτε στο κελί και ανοίξτε το καπάκι στο έδαφος. Κάντε κλικ στο υγρό, τραβήξτε το μοχλό και προχωρήστε στο σκοτεινό τούνελ μέχρι το νερό. Ανάψτε την αριστερή λάμπα και γυρίστε. Τώρα προχωρήστε αργά, ανάβοντας μία λάμπα σε κάθε





βήμα σας. Στα αριστερά σας, προτού φθάσετε στο τέρμα, υπάρχει μία πόρτα. Ανοίξτε την, μπείτε μέσα και σταθείτε στο κέντρο του κύκλου με τις πέτρες. Πρέπει να τις πατήσετε με τη σειρά που φαίνονται στην εικόνα.

REBEL ISLAND

Αγγίξτε το βιβλίο που εμφανίζεται. Θα δείτε μία όμορφη άποψη της βάσης των επαναστατών. Πατήστε στην εικόνα και προσπαθήστε να προχωρήσετε. Σας χτυπούν και σας συλλαμβάνουν. Περιπλανηθείτε στο κελί σας για λίγο και τελικά μία έμπιστη γυναίκα της Catherine θα έρθει και θα σας δώσει το ημερολόγιό της και το βιβλίο της φυλακής που χάσατε στην αρχή. Πάρτε τα και ψάξτε στο ημερολόγιο για μία σειρά πέντε αριθμών, τους οποίους θα χρειαστείτε αργότερα. Η ίδια γυναίκα έρχεται πάλι και σας δίνει ένα βιβλίο που θα σας μεταφέρει πίσω στον κύκλο με τις πέτρες.



TREE ISLAND

Κατεβείτε στη σήραγγα και τραβήξτε το σύρμα για να ανοίξετε το πέρασμα πίσω στο κελί. Βγείτε έξω και προχωρήστε δεξιά και κάτω. Κατεβάστε τη σκάλα και κατεβείτε. Γυρίστε και πάρτε τον ίδιο δρόμο, αφού κατεβάσατε το υποβρύχιο. Αυτήν τη φορά, σταματήστε εκεί όπου όλα τα δέντρα είναι κομμένα και χρησιμοποιήστε ξανά το mine car. Επιστρέψτε στο viewer που ανοίγει το θόλο. Δώστε τον κωδικό που βρήκατε στο ημερολόγιο του Ghen και πατήστε το κουμπί. Μπείτε στο βιβλίο για να μεταβείτε πίσω στο σπίτι του Ghen.



GEHN'S HOUSE

Ξαναμιλήστε με τον Ghen. Εν συνεχεία, πατήστε το κουμπί στο τετράγωνο panel για να τον προκαλέσετε. Αγγίξτε το βιβλίο που θα σας προσφέρει και πάρτε τη θέση του. Κάντε δεξιά, βρείτε την τρύπα στο δάπεδο και κατεβείτε. Εκεί, αγγίζοντας την ασημένια σφαίρα στο τραπέζι δίπλα στο κρεβάτι, παράγονται πέντε ήχοι στη σειρά. Καταγράψτε τους. Επιστρέψτέ στη σκάλα και τραβήξτε τη λαβή. Επειτα πηγαίνετε στο βιβλίο με τα λιγότερα τετραγωνάκια.

CATHERINE'S ISLAND

Αφού απομακρυνθείτε από το θόλο, ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι το τέλος. Θα δείτε τρία κουμπιά, καθένα από τα οποία αναπαράγει τους ήχους που έχετε ακούσει από την ασημένια σφαίρα στο σπίτι του Ghen. Πατήστε τα σωστά κουμπιά, επαναλαμβάνοντας την ηχητική ακολουθία που έχετε καταγράψει και μετακινήστε το μοχλό. Η Catherine θα σας μιλήσει και θα φύγει. Γυρίστε στο θόλο και μεταφερθείτε πάλι πίσω στο σπίτι του Ghen. Εκεί περάστε μέσα από το βιβλίο με τα πέντε τετραγωνάκια.

BIG DOME ISLAND

Εξω από το θόλο ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι το τέλος. Γυρίστε δεξιά μόλις φθάσετε στην κορυφή και πάρτε το μονοπάτι έξω και μετά μέσα στο κτίριο. Οταν πλησιάσετε στην πόρτα, κατεβάστε τη γέφυρα με το μοχλό και διασχίστε την. Μπείτε μέσα στο χρυσό δωμάτιο και βγείτε από την άλλη πλευρά. Κατεβείτε τα σκαλιά που βρίσκονται προς τα εκεί από όπου ξεκινήσατε. Πηγαίνετε στο τηλεσκόπιο και κοιτάξτε κάτω. Αφαιρέστε το στήριγμα του τηλεσκοπίου και κάντε κλικ στο κάλυμμα στο κέντρο του. Δώστε το συνδυασμό από το ημερολόγιο της Catherine και κατεβάστε κάτω το δεξί μοχλό. Τέλος, πατήστε το κουμπί όσες φορές χρειαστεί μέχρι να σπάσει το γυαλί. Απολαύστε το τέλος του παιχνιδιού. ■

Μεγάλη υπήρξε, αγαπητοί φίλοι, η ανταπόκρισή σας στο πρώτο Grand Prix που διοργάνωσαν το "PC Master" και το GameNet. Περισσότερα από 400 άτομα διαγωνίστηκαν στο Red Alert και το Quake, διεκδικώντας το μεγάλο έπαθλο του 1.000.000 δρχ. που μοιράστηκαν οι δύο πρώτοι νικητές. Ας πάρουμε, λοιπόν, τα πράγματα από την αρχή.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Silent Cowboy

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ GRAND PRIX

Το Σαββατοκύριακο της 22ας και της 23ης Νοεμβρίου 1997 θα μείνει αξέχαστο σε όσους επισκέφθηκαν το πρώτο "Computer Show" που διοργάνωσε η Compupress στο Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών. Εδώ και καιρό σας προετοιμάζαμε για το μεγάλο Grand Prix των games που θα διεξαγόταν στο πλαίσιο της έκθεσης. Η συμμετοχή σας, λοιπόν, ξεπέρασε κάθε προσμονή. Πέραν των 400 και πλέον συμμετασχόντων στα τουρνουά των Red Alert και Quake, δύο εκ των δημοφιλέστερων multiplayer games σε ολόκληρο τον κόσμο και βέβαια και στη χώρα μας, χιλιάδες φίλοι παρακολούθησαν από κοντά τους αγώνες, στη μεγάλη αίθουσα που είχε διαμορφωθεί ειδικά για το Grand Prix στους

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ GRAND PRIX

1. Οι παίκτες θα διαγωνιστούν σε γύρους, σε καθέναν από τους οποίους θα συμμετέχουν αντίστοιχα 128, 32, 8, 4 και 2 παίκτες.

2. Ο πίνακας με τα ονόματα των παικτών που θα συμμετάσχουν στο Grand Prix είναι ήδη αναρτημένος, ενώ προηγείται του ονόματος κάθε παίκτη ένας κωδικός αριθμός (ID), τον οποίο κάθε παίκτης πρέπει να σημειώσει προκειμένου να τον θυμάται στη συνέχεια του τουρνουά.

3. Επειδή ο αριθμός συμμετεχόντων ξεπερνά τους 128, θα διεξαχθεί προκριματικός γύρος τόσων αγώνων όσοι χρειάζονται για να συνεχίσουν οι 128 καλύτεροι. Ο πίνακας με τους αγώνες αυτούς έχει ήδη αναρτηθεί. ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΠΕΔΙΟ "ΚΩΔΙΚΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΩΝ" ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΤΟ ID ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ. ΟΣΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΔΕΝ ΒΡΟΥΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΗ ΦΑΣΗ, ΔΕΝ ΑΠΟΚΛΕΙΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX, ΑΛΛΑ ΠΡΟΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΧΩΡΙΣ ΑΓΩΝΑ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΑΣΗ.

4. Από κάθε αγώνα τεσσάρων παικτών προκρίνεται μόνον ένας (αυτός που θα σημειώσει τον μεγαλύτερο αριθμό kills). Ειδικά για τον προκριματικό γύρο του Quake θα προκριθεί και ένας επιλαχών από τους ηττημένους με κλήρωση. Η χρονική διάρκεια των αγώνων τεσσάρων παικτών είναι πέντε λεπτά. Οι νικητές της προκριματικής φάσης μαζί με όσους ευνοήθηκαν στην κλήρωση και πέρασαν στην επόμενη φάση χωρίς αγώνα συνεχίζουν στη φάση των 128. Και εδώ έχουμε αγώνες τεσσάρων παικτών, από τους οποίους προκρίνεται ένας, για να φθάσουμε έτσι στη φάση των 32. Με τον ίδιο τρόπο φθάνουμε στη φάση των 8.

5. Από τη φάση των 8 αρχίζουν οι αγώνες δύο παικτών (προημιτελικοί, ημιτελικοί, μικρός τελικός ανάμεσα στους ηττημένους των ημιτελικών και μεγάλος τελικός ανάμεσα στους νικητές των ημιτελικών). Οι νικητές και ηττημένοι των δύο τελικών θα μοιραστούν τα έπαθλα του Grand Prix ανάλογα με τη σειρά κατάταξής τους. Οι προημιτελικοί και ημιτελικοί θα είναι δεκάλεπτης διάρκειας, ο μικρός τελικός δεκαπεντάλεπτος και ο μεγάλος τελικός εικοσάλεπτος.

6. Ολοι όσοι περνούν στη φάση των 128, θα πρέπει να βρίσκονται στο χώρο διεξαγωγής του Grand Prix το Σάββατο, 22 Νοεμβρίου στις 18:30, προκειμένου να ενημερωθούν για τα αποτελέσματα της νέας κλήρωσης. Οι αγώνες της φάσης των 128 θα διεξαχθούν το Σάββατο, 22 Νοεμβρίου, από τις 19:00 έως τις 20:40 και την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 11:00 έως τις 14:40. Οι αγώνες της φάσης των 32 θα διεξαχθούν την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 16:00 έως τις 17:20. Οι αγώνες της φάσης των 8 θα διεξαχθούν την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 17:20 έως τις 18:40. Οι ημιτελικοί θα διεξαχθούν την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 19:00 έως τις 19:30. Ο μικρός τελικός θα διεξαχθεί την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 19:40 έως τις 19:55 και ο μεγάλος τελικός την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, από τις 20:00 έως τις 20:20. Η απονομή των επάθλων του Grand Prix θα γίνει την Κυριακή, 23 Νοεμβρίου, στις 20:30.

7. Οι πίστες στις οποίες θα διαγωνίζονται οι παίκτες θα ανακοινώνονται σε αυτούς λίγο πριν από την έναρξη κάθε γύρου.

8. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix είναι υπεύθυνη σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να λάβει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, δικαιούται δε ακόμη και να αλλάξει τους παρόντες κανονισμούς, εάν το κρίνει σκόπιμο για την εξέλιξη της διαδικασίας. Κάθε απόφαση της οργανωτικής επιτροπής είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτηση.

9. Παίκτες που αγωνίζονται αντιαθλητικά καθ' οιονδήποτε τρόπο θα αποκλείονται αυτόματα από τη συνέχεια του διαγωνισμού. Το ίδιο θα συμβαίνει με όσους δεν προσέρχονται στην ώρα τους για να αγωνιστούν.

10. Αυτό δεν είναι όρος, αλλά ευχή: Καλή επιτυχία σε όλους!



Ο πρώτος νικητής του Red Alert. Είχε τη νίκη στο ...τσεπάκι του.



Ο πρώτος του Quake παίρνει το κύπελλο του Grand Prix από τον Βαγγέλη Κράτσα.

χώρους του Εκθεσιακού Κέντρου.

Στις 22 Νοεμβρίου, λοιπόν, ημέρα για την οποία είχε ανακοινωθεί η έναρξη του Grand Prix, προτού ακόμη το Εκθεσιακό Κέντρο ανοίξει τις πύλες του, στους γύρω δρόμους γινόταν το αδιαχώρητο, αφού εκατοντάδες νέα παιδιά είχαν συγκεντρωθεί περιμένοντας να δουν τοιχοκολλημένο το πρόγραμμα και τους τελικούς όρους του τουρνουά. Πράγματι, δεν τους απογοητεύσαμε και, έτσι, στις 10 το πρωί ακριβώς οι φίλοι μας βρήκαν, μπαίνοντας στο χώρο της έκθεσης, έναν πίνακα με τα ονόματα όλων όσοι θα συμμετείχαν, τις ώρες που θα έδιναν τους πρώτους αγώνες τους και, βέβαια, τους ακριβείς κανονισμούς σύμφωνα με τους οποίους θα αγωνίζονταν. Στην πρώτη σελίδα της στήλης μπορείτε να δείτε ποιοι ήταν αυτοί, όπως ακριβώς είχαν αναρτηθεί στην είσοδο του "γηπέδου".

Η εκρηκτική ατμόσφαιρα που θα επακολουθούσε και θα διέκρινε το Grand Prix μέχρι το τέλος του φάνηκε από την πρώτη κιόλας στιγμή, όταν οι ενθουσιώδεις φίλοι των multiplayer games εισέβαλαν στην αίθουσα διεξαγωγής των αγώνων έτοιμοι για όλα. Αφού διευθετήθηκαν ορισμένες τυπικές διαδικασίες (προειδοποίηση προς τους διαιτητές να προσέχουν τα... φαλτσοσφυρίγματα, φακελάκια με μίζες προς την οργανωτική επιτροπή κ.λπ.), οι παίκτες που είχαν κληρωθεί να αγωνιστούν πρώτοι κατέλαβαν τις θέσεις τους, ενώ το ίδιο συνέβη και με το διαιτητικό τρίο που επέβλεπε την ομαλή εξέλιξη των αγώνων.

Στο σημείο αυτό, βέβαια, θα πρέπει να αναφέρουμε τα ονόματα των ακούραστων "ματιών" που αγρυπνούσαν με αυταπάρνηση, προκειμένου να αποφευχθεί οτιδήποτε το μεμπτόν κατά τη διάρκεια των αγώνων. Ετσι, λοιπόν, στο Red Alert ήταν ο Κώστας Γαβρίνας, βοηθός αρχισυντάκτη του περιοδικού "Φάκελος Χ" (μας τον επέβαλαν οι εξωγήινοι), και ο γνωστός συντάκτης του "PC Master" Σπύρος Παράσχης. Στο Quake είχαμε τον Βαγγέλη Παλάντζα, έναν από τους ειδήμονες επί του παιχνιδιού στην Ελλάδα (μιλάμε για... σεισμολόγο τεράστιου ειδικού βάρους και μεγάλων δυνατοτήτων).

Οι ηλικίες όσων έλαβαν μέρος στο διαγωνισμό υπήρξαν ποικίλες, ωστόσο υπολογίσαμε το μέσο όρο τους γύρω στα 15-16 χρόνια, χωρίς να απουσιάσουν πάντως οι κάπως πιο... πεπειραμένοι gamers. Οπως ήταν αναμενόμενο, ούτε μία κοπέλα δεν συμμετείχε στο διαγωνισμό, αν και υπήρξαν μερικές που παρακολούθησαν (για λίγο, όμως) τους αγώνες. Ετσι, ο υποφαινόμενος αναγκαζόταν να πειράζει κάθε τόσο (άλλοτε μέσω του μικροφώνου κι άλλοτε επιδεικνύοντας έμπρακτα προς τους διαιτητές τι δεν πρέπει να κάνουν οι αξιοπρεπείς κύριοι σε μία δεσποινίδα) τη γραμματέα του Grand Prix, καθώς ήταν η μόνη διαθέσιμη...



Ο δεύτερος νικητής του Red Alert.



Ο νικητής του μικρού τελικού του Red Alert.



Ο ηττημένος του μικρού τελικού στο Red Alert.

Επειδή το πρόγραμμα ήταν κάθε μέρα συνεχόμενο από τις 11:00 το πρωί μέχρι τις 8:30 το βράδυ, με ελάχιστα διαλείμματα μεταξύ των γύρων, το κοινό του Grand Prix ανανεώνόταν διαρκώς, πάντοτε όμως παρακολουθούσε τα τεκταινόμενα στις οθόνες των παικτών με το ίδιο αμείωτο πάθος και την ίδια ένταση. Χαρακτηριστικό ήταν το φαινόμενο της συρροής εκατοντάδων ενδιαφερομένων μπροστά στο γραφείο της οργανωτικής επιτροπής του Grand Prix, κάθε φορά που ένας γύρος τελείωνε και γινόταν η κλήρωση για τον αμέσως επόμενο.

Νιώθαμε σαν να μας περιβάλλει ένας ασφυκτικός κλοιός, ευτυχώς βέβαια με την αγάπη και το ενδιαφέρον του για όλα όσα συνέβαιναν κι όχι με... μοχθηρούς σκοπούς!

Συχνές ήταν οι περιπτώσεις διαγωνιζομένων που προσέρχονταν "διακριτικά" στην οργανωτική επιτροπή του Grand Prix ζητώντας κάποιο ρουσφέτι - συνήθως την αλλαγή της ώρας που θα έπαιζε κάποιος, προκειμένου να προλάβει ένα ραντεβού ή άλλη απασχόληση. Η επιτροπή έκανε στην



Ο δεύτερος νικητής του Quake.

αρχή ορισμένες παραχωρήσεις, όπου αυτό ήταν δυνατόν (δηλαδή, το φακελάκι φαινόταν πιο χοντρό), στη συνέχεια όμως και προ του κινδύνου να τιναχθεί στον αέρα ολόκληρο το πρόγραμμα επέδειξε άμεμπτη στάση, αφού εξάλλου το αντικείμενο του πόθου (ναι, στο εκατομμυριάκι αναφέρομαι) άξιζε και με το παραπάνω την αναβολή ενός ραντεβού. Ετσι δεν είναι;

Οσο οι γύροι προχωρούσαν η αδρεναλίνη ανέβαινε, φθάνοντας στο σημείο να "χτυπήσει κόκκινο" το απόγευμα της Κυριακής, καθώς οι αγώνες γίνονταν πλέον πιο κρίσιμοι και η ώρα της στέψης του νικητή πλησίαζε.

Ευτυχώς, δεν είχαμε... καρδιακά επεισόδια. Αντίθετα, υπήρξε μία συγκινητική στιγμή όταν κληρώθηκαν να παίξουν ως αντίπαλοι στους ημιτελικούς του Quake δύο γνωστοί παίκτες του GameNet, ο Μάρκος Χαρατζάς (cue) και ο Λουκάς Σταυρίδης (them).

Εχοντας αναπτύξει μία φιλία μέσα από τη γνωριμία και τις μονομαχίες τους στο GameNet, οι δύο παίκτες έδειξαν εμφανώς στενοχωρημένοι μαθαίνοντας πως θα πρέπει να παίξουν ο ένας εναντίον του άλλου, στη συνέχεια, όμως, έσφιξαν τα χέρια και έδωσαν τον ιερό όρκο του gamer για έναν γερό μεν, πλην όμως τίμιο και αθλητικό αγώνα, όπως εξάλλου και έγινε τελικά. Η προσέλευση του κοινού έφθασε στο αποκορύφωμά της κατά τη διάρκεια των δύο τελικών, οπότε η αίθουσα κατακλύστηκε από θεατές που "ζούσαν" κάθε στιγμή των αγώνων, ξεσπώντας συχνά σε αυθόρμητα χειροκροτήματα προς τους παίκτες που πραγματοποιούσαν κάποια εντυπωσιακή ενέργεια. Η βραδιά έκλεισε με την απονομή των επάθλων και την επίσημη αναγγελία των νικητών, οι οποίοι σίγουρα ένιωθαν τουλάχιστον σαν νέοι... Σουμάχερ (Grand Prix, γαρ). Το μόνο που έλειπε ήταν η σαμπάνια!

Δυστυχώς, δεν προλαβαίναμε από πλευράς χρόνου να ενσωματώσουμε στο CD-ROM αυτού του τεύχους τα videos που τραβήξαμε από το Grand Prix, υποσχόμαστε, όμως, να το πράξουμε στο αμέσως επόμενο, προκειμένου όσοι από εσάς δεν ήσαστε εκεί να πάρετε μια καλή γεύση των όσων διαδραματίστηκαν αλλά και να τα υπενθυμίσουμε σε όσους είχαν την ευκαιρία να τα ζήσουν από κοντά.



Ο νικητής του μικρού τελικού του Quake.

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

Εκτός από το πρώτο βραβείο που, ως γνωστόν, ήταν 1.000.000 δρχ. (προσφορά του "PC Master" και του GameNet), ποσό το οποίο μοιράστηκαν οι πρώτοι νικητές κάθε παιχνιδιού, πολλά ακόμη πλούσια δώρα περίμεναν τον δεύτερο, τον τρίτο και τον τέταρτο τόσο στο Red Alert όσο και στο Quake. Ας δούμε, λοιπόν, ποια ήταν αυτά.

ΣΤΟ RED ALERT

2ος νικητής: Ενας inkjet εκτυπωτής Olivetti Lexikon, προσφορά της εταιρίας Informatics

3ος νικητής: Πέντε CD-ROMs με PC games, προσφορά της εταιρίας Papertown Home Computing Center

4ος νικητής: Δύο multimedia εφαρμογές (Ακρόπολη των Αθηνών - Σινεμά), προσφορά του "PC Master"

ΣΤΟ QUAKE

2ος νικητής: Ενας inkjet εκτυπωτής Lexmark, προσφο-



Ο τέταρτος του Quake.

Silicon Valley
Simulator Shop







Το ΜΟΝΑΔΙΚΟ εξειδικευμένο κατάστημα στην Ελλάδα αποκλειστικά για εξομειωτές - VR

- Η μεγάλη μας ποικιλία σε εξαρτήματα και προγράμματα για απλή διασκέδαση μέχρι σοβαρή επαγγελματική ενασχόληση σας δίνει τις επιλογές που δεν μπορείτε να βρείτε σε άλλα καταστήματα

- Τα προϊόντα μας περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων, κραδασμικά χειριστήρια, μανέττες ισχύος, ποδοστήρια (rudders), panels, cockpits, yokes, collectives, δερμάτινα τιμόνια με υδραυλικό φρένο, γκάζι, συμπλέκτη (αγωνιστικό F1 , εργοστασιακό), καθώς επίσης κράνη, γάντια, καρέκλες, και στερεοσκοπικούς μεγενθυτές για virtual reality εξομειώσεις

Γραφτείτε στα clubs που δημιουργούμε για GP2 (Αγωνιστικά αυτοκίνητα) και για Μαχητικά / Πολιτικά Αεροπλάνα

Δωρεάν φιλοξενία των σελίδων σας στο Internet

Silicon Valley - Simulator Shop,
Μπόταση 14, 10682 Αθήνα, Τηλ. : 3802397, Fax : 4523493
Internet Website: http://sv.pronet.gr
Email : Πληροφορίες : svinfo@pronet.gr, Πωλήσεις : svsales@pronet.gr,
Προτάσεις : svsuggest@pronet.gr, Διαγωνισμοί : svcontests@pronet.gr,
Υποστήριξη : svsupport@pronet.gr

ρά της εταιρίας Microchip

3ος νικητής: Πέντε CD-ROMs με PC games, προσφορά της εταιρίας Papertown Home Computing Center

4ος νικητής: Δύο multimedia εφαρμογές (Ακρόπολη των Αθηνών - Σινεμά), προσφορά του GameNet

Υπήρχε ακόμη ένα δώρο-έκπληξη που περίμενε τον πρώτο νικητή κάθε τουρνουά, στο οποίο όμως θα αναφερθούμε σε άλλο σημείο του άρθρου. Αυτό πιστεύουμε ότι αποτέλεσε την καλύτερη επισφράγιση της νίκης τους.

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Επειδή ένα τουρνουά όπως το συγκεκριμένο Grand Prix συνιστά ιστορικό γεγονός, δεν γίνεται να μην καταγράψουμε πλήρως τα αποτελέσματά του, τουλάχιστον στους τελευταίους κρίσιμους γύρους του.

Ας δούμε, λοιπόν, όλους τους αγώνες που δόθηκαν, από τους προημιτελικούς μέχρι και τους δύο μεγάλους τελικούς.

RED ALERT

Προημιτελικοί

Πολιτόπουλος Πέτρος - Ασημακόπουλος Ασημάκης 7-4

Χρυσάφης Δημήτρης - Βλάσσης Νικόλαος 52-30

Πυλαρινός Μιχάλης - Τσιάκας Κωνσταντίνος 30-12

Μπαράς Γιώργος - Λουσίδης Ιωάννης 12-9

Ημιτελικοί

Μπαράς Γιώργος - Πολιτόπουλος Πέτρος 27-15

Πυλαρινός Μιχάλης - Χρυσάφης Δημήτρης 17-5

Μικρός Τελικός

Χρυσάφης Δημήτρης - Πολιτόπουλος Πέτρος 45-42

Μεγάλος Τελικός

Μπαράς Γιώργος - Πυλαρινός Μιχάλης 127-55

QUAKE

Προημιτελικοί

Παναγιωτόπουλος Γιώργος - Ξενικουδάκης Παύλος 17-12

Χαρατζάς Μάρκος - Βήττας Νίκος 19-4

Χατζής Σωτήρης - Νταμπαράκης Απόστολος 13-0

Σταυρίδης Λουκάς - Αλεξάκης Κωνσταντίνος 12-4

Ημιτελικοί

Παναγιωτόπουλος Γιώργος - Χατζής Σωτήρης 15-4

Σταυρίδης Λουκάς - Χαρατζάς Μάρκος 8-4

Μικρός Τελικός

Χατζής Σωτήρης - Χαρατζάς Μάρκος 10-9

Μεγάλος Τελικός

Παναγιωτόπουλος Γιώργος - Σταυρίδης Λουκάς 26-11

Σε μία πανηγυρική ατμόσφαιρα, λοιπόν, αναδείχθηκαν πρώτοι των πρώτων οι Μπαράς Γιώργος (συμμετείχε με το ψευδώνυμο "Μαργαρίτης") στο Red Alert και Παναγιωτόπουλος Γιώργος στο Quake, παίρνοντας μάλιστα κατά τη διάρκεια της απονομής των δώρων τους (ιδού η έκπληξη για την οποία κάναμε λόγο προηγουμένως) ένα κύπελλο, όπως αξίζει στους μεγάλους νικητές ενός Grand Prix, το οποίο σήκωσαν ψηλά πανηγυρίζοντας! Συμμετάσχοντες και θεατές ανανέωσαν το ραντεβού τους για το επόμενο Grand Prix.

Ολα δείχνουν ότι, μετά την ευρεία αποδοχή που επιφυλάξατε στο πρώτο, θα μετεξελιχθεί σε θεσμό που θα ενώνει συχνά τους gamers ολόκληρης της Ελλάδας. Αλλωστε, ένα από τα εντυπωσιακά στοιχεία αυτού του πρώτου Grand Prix ήταν η συμμετοχή παικτών από κάθε γωνιά της χώρας μας. Δεν λέμε, συνεπώς, αντίο, αλλά... εις το επανιδείν!

Εδώ, όμως, σας αφήνουμε και για αυτόν το μήνα. Ραντεβού τον επόμενο, με πολλά-πολλά νέα για τα αγαπημένα σας on-line games και βέβαια για το δίκτυό τους, το GameNet της CompuLink! ■



Η ώρα του θριάμβου.



Στιγμές έντασης και περισυλλογής.



Ζώντας από κοντά την ένταση του τελικού.



IRAS 100um - median filtered
Δεν μας φτάνει που είμαστε οι καλύτεροι
Θέλουμε να είμαστε και οι πρώτοι !
TEST-CENTER CHIP International
Microsoft OEM System Builder Partner
RAM 1/'97 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ
Intel Product Integrator
New Creation ULTRA series
Mini tower - Motherboard Pentium
Cpu 166MX - 16MB -Svga 2MB
Fdd 3,5 - HDD 1.6GB - 14' color
keyboard - mouse -mousepad
165.000
Για Εκπαίδευση
Για Multimedia
8MB RAM EDO 5.200
16MB RAM EDO 10.200
32MB SGRAM 10ns 25.500
SVGA MONSTER 4MB 49.900
SVGA S3VIRGE 9.900
Motherboard Pentium από 18.000
MULTIMEDIA KIT
CDROM 24X - Speakers 60W
Soundcard 16bit stereo
29.500
New Creation FAST series
Mini tower - Motherboard Pentium
Cpu 200K6 - 32MB RAM -Fdd 3,5
Virge 2MB - HDD 3.2GB - 15'color
keyboard - mouse -mousepad
249.000
Για Power Servers
SONY 15sx 95.000
EIZO F35 117.500
Οι αναγραφόμενες τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ
και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση
Για την Επιχείρηση
Η προσωποποίηση του απόλυτου!
Chip 23/97
New Creation
SUPER COMPUTERS
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 ΑΘΗΝΑ 10682 ΤΗΛ 01-3304618
Latitude (degrees)
Longitude (degrees)

ROLE PLAYING GAMES

OF SHIPS AND THE SEA



Ηρθε ο καιρός για τους παίκτες να σταματήσουν να γράφουν σελίδες δόξας μόνο στη στεριά. Στο βιβλίο Of Ships and the Sea θα βρουν πληροφορίες για όλους τους τύπους και τα μεγέθη ποντοπόρων πλοίων, για campaigns σε ωκεανούς και ποτάμια καθώς και για υποβρύχιες εξερευνήσεις.

Οι περιεχόμενοι κανόνες ναυσιπλοΐας και ναυπηγικής συνδυάζονται τόσο με το The Sea Devils όσο και με την τριλογία των περιπετειών με πρωταγωνιστές τα sahuagin.

Συμπλήρωμα κανόνων/Για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 6.400 δρχ.

CASTLE SPULZEER



Περιπέτεια που εκτυλίσσεται κοντά στο Βασίλειο του Amn, γεγονός που δίνει στους χαρακτήρες των παικτών τη δυνατότητα να εξερευνήσουν ένα αρχαίο κάστρο, να εξιχνιάσουν ένα μυστήριο που παρέμενε άλυτο επί αιώνες και, τέλος, να αναμετρηθούν με έναν πανίσχυρο lich.

Η ιστορία, όμως, δεν τελειώνει μόλις λυθεί το μυστήριο, καθώς μπορεί να παιχθεί σε συνδυασμό με την επίσης καινούρια περιπέτεια του Ravenloft, το Forgotten Terror.

Περιπέτεια των Forgotten Realms για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Για 4-6 χαρακτήρες παικτών 8ου-12ου επιπέδου/Τιμή 4.480 δρχ.

LORD SOTH

Η ιστορία του πασίγνωστου ιππότη του θανάτου Lord Soth, πανίσχυρου άλλοτε πολεμιστή, το πάθος της ζήλιας του οποίου τον καταδίκασε να γνωρίσει δυσάρεστες καταστάσεις.

Νουβέλα της σειράς The Warriors, Vol. 6/Τιμή 2.250 δρχ.

THE GREAT MODRON MARCH



Τα "καλοκουρδισμένα" πλάσματα, γνωστά ως modrons, βρίσκουμε να κινούνται αδιάκοπα στα απέραντα Upper Planes, το χαώδες Limbo και την τρομακτική Άβυσσο.

Μάλλον, όμως, κάτι πολύ σπουδαίο πρέπει να συμβαίνει, όταν τα modrons ξεκινούν απροειδοποίητα την πάντα "προγραμματισμένη" περιπλάνησή τους.

Ακριβώς όπως και το Well of Worlds, η παλαιότερη δημοφιλής Ανθολογία Περιπετειών, απευθύνεται σε χαρακτήρες όλων των επιπέδων που παίζουν σε campaign του Planescape.

Ανθολογία Περιπετειών του Planescape/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 8.000 δρχ.



THE FORGOTTEN TERROR



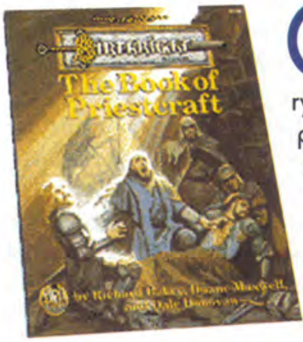
Ο κόσμος των Forgotten Realms διασταυρώνεται με τον κόσμο του Ravenloft, στην περιπέτεια που ξεκινά ως "The Castle Spulzeer" και συνεχίζεται ως "The Forgotten Terror".

Οι ήρωες καλούνται να εξιχνιάσουν το μυστήριο που περιβάλλει ένα πανάρχαιο κάστρο των Βασιλείων και, ξαφνικά, μεταφέρονται στη Χώρα της Ομίχλης. Ξεκομμένοι και χαμένοι σε έναν αφιλόξενο κόσμο, πρέπει να λύσουν την πανάρχαια κατάρα του κάστρου για να επιστρέψουν στον κόσμο τους.

Παίζεται ως ανεξάρτητη περιπέτεια αλλά και σε συνδυασμό με το Castle Spulzeer.

Περιπέτεια για τον κόσμο του Ravenloft/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 4.480 δρχ.

THE BOOK OF PRIESTCRAFT



Οι κληρικοί, ως γνωστόν, έχουν μεγάλη δύναμη στη Cerilia. Το accessory αυτό βοηθά τους χαρακτήρες τους να επεκτείνουν την επιρροή τους αποκαλύπτοντας κρυφά χαρίσματα.

Στο βιβλίο περιέχονται καινούρια spells κληρικών, realm spells, λεπτομέρειες για τις αιρέσεις όλων των θρησκειών, λίστες όλων των ναών, σημειώσεις για το παιχνίδι, νέους τρόπους ταξινόμησης κληρικών, στρατηγική για πολεμικές επιχειρήσεις, σταυροφορίες, αποστολές κ.λπ.

Accessory του Birthright/Για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 6.400 δρχ.

WIZARD'S SPELL COMPENDIUM Vol. 2

Εφόσον οι Wizards είναι από τους δημοφιλέστερους χαρακτήρες του AD&D, το καινούριο compendium γι' αυτούς είναι απαραίτητο σε παίκτες και DMs. Ο δεύτερος τόμος αποτελεί συνέχεια του Wizard's Spell Compendium Vol. 1 και περιέχει αφ' ενός συλλογή όλων των επίσημων spells παρμένων από τα Player's HB, Tome of Magic και Complete Wizard's HB καθώς και από τα περιοδικά "Dragon" και "Polyhedron" και αφ' ετέρου πλήθος accessories, περιπετειών και συμπληρωμάτων.

Accessory του AD&D για όλους τους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 8.000 δρχ.

FOUR FROM CORMYR



Τέσσερις περιπέτειες με επίκεντρο το Βασίλειο του Cormyr, την πασίγνωστη περιοχή των Βασιλείων. Σύμφωνα με το ιστορικό τους, οι χαρακτήρες των παικτών δεν γνωρίζονται από πριν, στοιχεία όμως της προσωπικότητάς τους επιτρέπουν στον DM να τους φέρει κοντά για τις ανάγκες της ιστορίας.

Οι περιπέτειες είναι για χαρακτήρες 10ου-14ου επιπέδου.

Περιπέτεια των Forgotten Realms/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 3.200 δρχ.

NIGHT OF THE SHARK (της σειράς Monstrous Arcana!)



Το μένος των σατανικών ψαρανθρώπων είναι πέρα από κάθε φαντασία και οι τρομακτικές ορδές τους απειλούν με καταστροφή ολόκληρο βασίλειο. Είναι αδύνατο να αντιμετωπιστούν στη στεριά και μοιάζουν ακατανίκητοι κάτω από το νερό. Η περιπέτεια αυτή είναι η δεύτερη μίας τριλογίας και συνδέεται με τις δύο άλλες, το Evil Tide και το Sea of Blood, καθώς και με το accessory The Sea Devils.

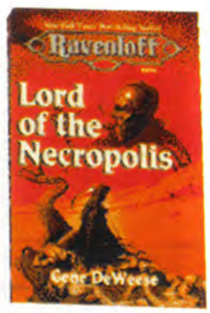
Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 3.200 δρχ.

DUNGEONS - Booster Pack 12

Τα Βασίλεια των διάφορων κόσμων του AD&D κρύβουν θησαυρούς πέρα από κάθε φαντασία. Τώρα το Spellfire εμπλουτίζεται με κάρτες dungeons που δίνουν μία νέα συναρπαστική τροπή στο παιχνίδι.

Boosters για το παιχνίδι με κάρτες Spellfire/Τιμή booster 900 δρχ.

LORD OF THE NECROPOLIS



Ο Lord Azalin αποστέλλει τους ακολούθους του να εξοντώσουν τους κατοίκους του Darkon, ελπίζοντας να γίνει έτσι demilich και να ξεφύγει από τον κόσμο του Ravenloft. Τα σχέδιά του επιτυγχάνουν μόνο εν μέρει, καθώς επακολουθούν μεγάλες αλλαγές στην γη του Darkon.

Νουβέλα του Ravenloft/Τιμή 2.250 δρχ.

DICE COMMANDER'S MANUAL

Η εγκυρότερη πηγή για όλα όσα θέλετε να μάθετε για το παιχνίδι με ζάρια Dragon Dice. Στις 192 σελίδες του θα βρείτε τους βελτιωμένους κανόνες του παιχνιδιού, στρατηγικές, σημειώσεις για τη συλλογή των ζαριών και οδηγίες για campaigns. Περιέχει, επίσης, παραλλαγές κανόνων για διοργάνωση τουρνουά.

Για τους παίκτες του Dragon Dice/Τιμή 6.080 δρχ.

CASTLE SPULZEER

ΝΕΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN REALMS

Για περισσότερο από εξακόσια χρόνια το κάστρο των Spulzeer στέκει περήφανο πάνω σε έναν λόφο, λίγα μίλια μόνο από το δρόμο του Tethir. Τα χρόνια της δόξας των αρχόντων του ήταν τόπος συνάντησης όλων των εμπόρων και των καραβανιών που εμπορεύονταν με τον πλούσιο νότο. Πλέον, όμως, μόνο άγονη γη το περιτριγυρίζει. Αντί για τα τραγούδια των τροβαδούρων ο περιπλανώμενος ταξιδιώτης δεν ακούει παρά το κρώξιμο των κοράκων, αφού η παλιά οικογένεια των Spellseer τράβηξε πάνω της την οργή των θεών. Ερευνες στη σκοτεινή μαγεία οδήγησαν τους Spellseer σε μονοπάτια δύσκολα και ακατανόητα για τον κοινό άνθρωπο και έδωσαν την ευκαιρία σε ζηλόφθονους αντιπάλους να σπιλώσουν το όνομά τους με ακατονόμαστες κατηγορίες, που ποτέ δεν αποδείχθηκαν αλλά ούτε και διαψεύσθηκαν. Η αλλαγή του ονόματός τους σε Spulzeer επέτρεψε στην οικογένεια να ανασάνει, ωστόσο οι παλιές πρακτικές δεν ξεχάστηκαν.

Του Μίλτου Κύρκου

Σε αυτό το σημείο οι παίκτες του Advanced Dungeons & Dragons δίνουν απάντηση στα αινίγματα του κάστρου. Η TSR προσφέρει μία νέα εντυπωσιακή περιπέτεια τοποθετημένη στα Forgotten Realms και προκαλεί τους ήρωες να αναλάβουν την εξιχνίαση του μυστηρίου που καλύπτει την τελευταία φρικιαστική πράξη που έλαβε χώρα στο κάστρο: τη δολοφονία ενός θηλυκού γένους μέλους της οικογένειας των Spulzeer από τον αδελφό της!

Οι παίκτες οδηγούνται στο κάστρο, αφού προηγουμένως συγκεντρώσουν στοιχεία από τη γύρω περιοχή. Εισερχόμενοι σε αυτό, βρίσκονται αντιμέτωποι όχι με μία αλλά με τρεις προσωπικότητες, οι οποίες τους θέτουν συνεχή διλήμματα και εμπόδια - φαίνεται πως τίποτε δεν είναι απλό μέσα στο σκοτεινό και πυκνοκατοικημένο (από λογιών-λογιών τέρατα) κάστρο των Spulzeer. Βρικόλακες, φανατικοί ιερείς, γίγαντες, όλα τα πλάσματα της νύχτας και του νεκροταφείου, άριες και Wyrms, ό,τι οι παίκτες προσπαθούν να αποφύγουν ή να εξοντώσουν βρίσκεται εδώ.



Η περιπέτεια δεν είναι εύκολη, καθώς απευθύνεται σε 4-6 χαρακτήρες επιπέδων 8-12, και εκλιπαρεί για την παρουσία τουλάχιστον ενός Wizard και ενός Priest. Ομως, το πιο ενδιαφέρον δεν είναι ούτε η συνοχή ούτε η πλοκή που οδηγεί σε διαφορετικές καταλήξεις ανάλογα με τις επιλογές των παικτών, αλλά το ότι επιτρέπεται σε όσους το θελήσουν να ολοκληρώσουν την περιπέτεια στην "καρδιά" του μεσαιωνικού τρόμου, το Ravenloft!

Σύμφωνα με μία από τις εκδοχές που δίνονται στον Dungeon Master, το κάστρο Spulzeer εξαφανίζεται και οι παίκτες μεταφέρονται στο Domain of Dread, στο Ravenloft, όπου προσπαθούν να ξεφύγουν από μία εξώκοσμη και ονειρική διάσταση, η οποία αντικατοπτρίζει το παρανοϊκό μυαλό ενός από τους χαρακτήρες που συνάντησαν προηγουμένως, του λόρδου Cardath Spulzeer.

Στη χώρα, λοιπόν, του Cardath όλα είναι δύσκολα και αινιγματικά. Ποιος βοηθά τους παίκτες; Με ποιον τρόπο θα ξεφύγουν από την παγίδα που τους έχει στήσει ο τρελός λόρδος; Τι ρόλο παίζει το εγχειρίδιο με το όνομα "Agarrath"; Τι σημαίνουν τα περίεργα ρουμπίνια και πώς συνδέονται με τη μετακίνηση των παικτών;

Πρόκειται για ένα σενάριο που, εκτός από ικανότητα στη μάχη, απαιτεί την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του

μυαλού σας. Για χαρακτήρες επιπέδου 10-12, αποτελεί μία ξεχωριστή περιπέτεια ή, ακόμα καλύτερα, ολοκλήρωση της περιπέτειας των Forgotten Realms.





Με σενάρια αυτού του είδους η TSR προσφέρει ποικιλία και τη δυνατότητα της διαφοροποίησης στο παιχνίδι των DM της. Η σύζευξη των δύο κόσμων απαιτεί πολλά από τους παίκτες, οι οποίοι δεν είναι σε θέση να γνωρίζουν ανά πάσα στιγμή με τι θα βρεθούν αντιμέτωποι. Η TSR δεν μας είχε συνηθίσει σε τόσο σκοτεινά και περίπλοκα σενάρια - ίσως με τον τρόπο αυτό σηματοδοτεί την αλλαγή πλεύσης υπό την καθοδήγηση των Wizards of the Coast. Η προσπάθεια των τελευταίων είναι το Advanced Dungeons & Dragons να ξεφύγει από τις ευθύγραμμες και απλές ιστορίες και να μπορέσει να αγκαλιάσει και τους πιο ώριμους παίκτες, οι οποίοι δεν αναζητούν απλώς αντιπάλους για να εξοντώσουν, αλλά επιθυμούν να συμμετάσχουν σε αυτό που το όνομα του παιχνιδιού επιβάλλει, αλλά συχνά ξεχνάμε: την ενσάρκωση ρόλων υπακούοντας σε ηθικούς κώδικες και έχοντας την ευχέρεια επιλογών.

GAMES FAIR

Οπως πολλοί από τους αναγνώστες γνωρίζουν, τον Δεκέμβριο οργανώνεται από την Κάισσα το παραδοσιακό Games Fair, το ετήσιο πανηγύρι παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής. Στο ξενοδοχείο President, για άλλη μία φορά, εκατοντάδες παίκτες θα μπορέσουν να συμμετάσχουν είτε στο μεγάλο τουρνουά του AD&D (όπου 150 παίκτες αγωνίζονται πάνω στο ίδιο σενάριο προσπαθώντας να αναδείξουν πρώτη την ομάδα και τον εαυτό τους) είτε στα επίσημα τουρνουά του Magic the Gathering, σε μάχες Warzone και Chronopia, σε όλα τα παιχνίδια που μπορεί κάποιος να φανταστεί. Ειδικής περιποίησης θα τύχουν -όπως πάντα- τόσο οι καινούριοι παίκτες που θέλουν να γνωρίσουν τα παιχνίδια ρόλων (ειδικά σενάρια για αρχάριους τους επιτρέπουν να βρεθούν μεμιάς στο κέντρο της περιπέτειας) όσο και εκείνοι που επιθυμούν να γνωρίσουν το θρυλικό Magic the Fathering, το παιχνίδι που έχει πουλήσει περισσότερα από δύο δισεκατομμύρια κάρτες σε όλο τον πλανήτη!



Επιπλέον, θα παρουσιαστεί το νέο δι' αλληλογραφίας παιχνίδι της Κάισσα, το οποίο επιτρέπει στους παίκτες να αναλάβουν την τύχη ενός βασιλείου στον κόσμο της ηρωικής φαντασίας και να το οδηγήσουν στη δόξα, χωρίς να αφήσουν τη ζεστασιά του σπιτιού τους (με ταχυδρομείο, e-mail ή περιστέρια!).

Γι' αυτό, λοιπόν, ραντεβού στο President, παίκτες νέοι και έμπειροι, role players & στρατηγοί, χειριστές του σπαθιού ή των καρτών, στο Πανηγύρι των Gamers! ■

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ



CONSOLE NEWS

➤ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ SEGA

➤ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΟ 64DD

PRE SHOTS

➤ ΟΙ ΔΙΑΣΗΜΕΣ SPICE GIRLS ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΣΤΟ SONY PLAYSTATION



ΘΕΜΑ

➤ Η ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΤΩΝ VIDEO GAMES: ΕΧΟΥΝ ΜΠΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ Ή ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΔΕΙ ΤΙΠΟΤΕ ΑΚΟΜΗ;

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

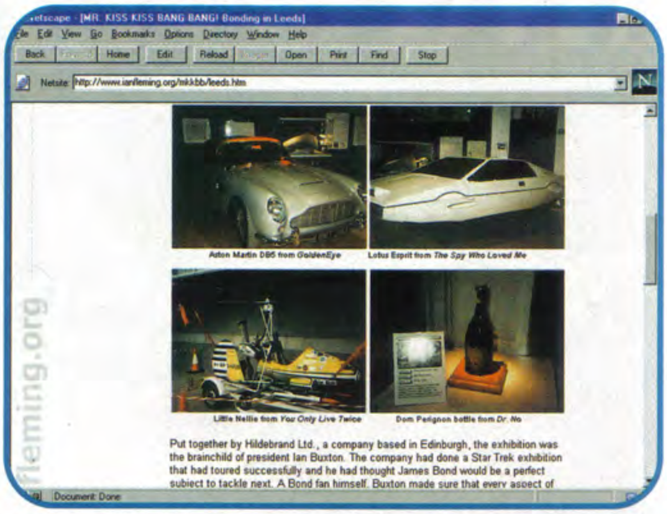
➤ ΕΥΑ ΚΟΥΚΟΥΖΕΛΗ

Η ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ SONY HELLAS ΓΙΑ ΤΟ SONY PLAYSTATION ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΟΛΑ

WEB Surfing

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα περιγραφές ορισμένων από τα δημοφιλέστερα Web sites που υπάρχουν στο Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

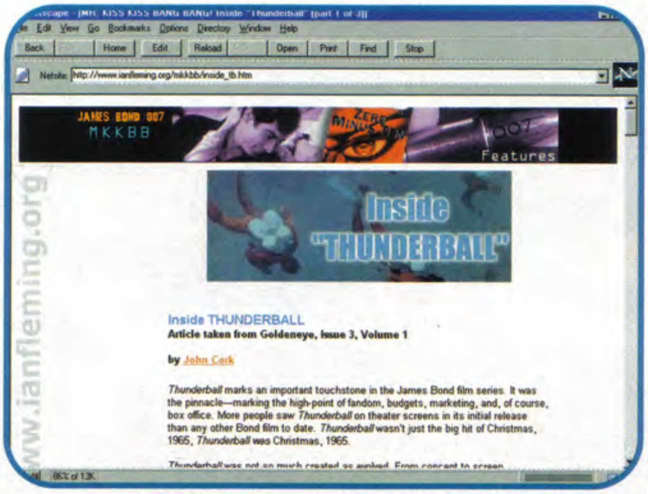


Ποιος δεν γνωρίζει τα "εξωτικά" οχήματα του James Bond...

Mr Kiss Kiss Bang Bang!
http://www.ianfleming.org/mkkbb/

Οι ταινίες κατασκοπίας αποτελούσαν πάντοτε πηγή έλξης για τους κινηματογραφόφιλους. Αν και, όπως κάθε ταινία περιπέτειας, η δράση τους είχε κάτι το "ψεύτικο", κατά έναν περίεργο τρόπο γοήτευαν το κοινό. Το στοιχείο, πάντως, που άλλαξε ριζικά το ύφος των ταινιών του είδους είχε το όνομα Bond, James Bond!

Ποιον, αλήθεια, δεν έχουν συναρπάσει οι ταινίες του James Bond; Με την εμφάνιση και μόνο της "θρυλικής" κάννης του όπλου και της σκιάς του 007 στο βάθος η αδρεναλίνη αρχίζει να ανεβαίνει.



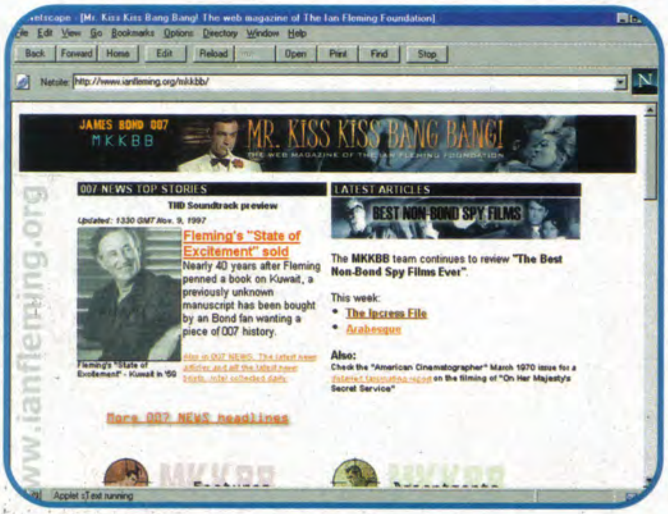
Οσα θα θέλατε να μάθετε για την "Επιχείρηση Κεραυνός".

Η ιδέα της δημιουργίας του James Bond ανήκει στον θρυλικό πια Ian Fleming, ο οποίος "κατασκεύασε" έναν φανταστικό χαρακτήρα για τις ιστορίες του, χωρίς να μπορεί να φανταστεί ότι ύστερα από κάποιες δεκαετίες το όνομα "Bond" θα δέσποζε ψηλά στα charts του box office.

Ο Mr Kiss Kiss Bang Bang (ή MKKBB για συντομία), όπως κάποιοι φανατικοί θέλουν να αποκαλούν τον γνωστό μυστικό πράκτορα, φιλοξενείται στο site του ιδρύματος Ian Fleming. Εδώ θα βρείτε όσα γνωρίζατε αλλά και όσα θα θέλατε να μάθετε για τον 007 και τον δημιουργό του. Για τη σύνδεσή σας πληκτρολογείτε τη διεύθυνση http://www.ianfleming.org/mkkbb/. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί η homepage του site με όλες τις προσφερόμενες επιλογές. Οπως θα διαπιστώσετε, τα προς εξερεύνηση θέματα είναι πάρα πολλά. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, την περιήγησή μας.

Στο κέντρο της οθόνης δεσπόζουν τα 007 News Top Stories και Latest Articles με τις καλύτερες non-Bond κατασκοπευτικές ταινίες και στα αριστερά της οθόνης διάφορες υποπεριοχές, οι MKKBB Features, The Ian Fleming Foundation, MKKBB Departments, The Fleming's Effects, MKKBB Video Reviews, MKKBB 007 News.

Ξεκινώντας από την περιοχή MKKBB Features έχετε στη διάθεσή σας αρκετές επιλογές. Στο link The American Cinematographer Bond Issues περιέχονται απόψεις σχετικά με τη μαγεία που ασκεί ο πράκτορας, τα παρασκήνια των γυρισμάτων των ταινιών του James Bond, η σκηνοθετική δουλειά για τη νέα ταινία "Tomorrow Never Dies" (μπορεί να προβάλεται στις αθηναϊκές αίθουσες τη στιγμή που διαβάζετε αυτή τη στήλη) και όλα όσα εξελίσσονται κατά τη



H homepage του Mr Kiss Kiss Bang Bang.



Αποκλειστικά ακούσματα!

διάρκεια των γυρισμάτων.

You Only Laugh Twice ονομάζεται η επιλογή που περιλαμβάνει τις διασκευές ταινιών του 007 όπως οι "Our man Flint" (1965), "Deadlier than the male" (1966) κ.ά. Επίσης, υπάρχει και η επίσημη έκθεση του James Bond, όπου θα βρείτε όλα τα gadgets του 007. Τι θα λέγατε για την Aston Martin από το "Golden Eye" ή για τη Lotus Esprit από το "The spy who loved me"!

Για εσάς που ψάχνετε κάτι περισσότερο, στην επιλογή Bond and the Pulps θα βρείτε κατασκοπευτικά pulp-comics, όπως "Operator 5 vs Purple Empire" ή "G-8 vs Vampire Staffel", όλα με θέμα τους κατασκόπους τύπου 007.

Ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η Cutting to the chase όπου διαγράφεται η τεχνική άποψη στο editing style του Peter Hunt πάνω στις ταινίες του 007. Μία από τις ταινίες που άφησαν εποχή και βέβαια από τις καλύτερες του 007 ήταν η "Thunderball", στοιχεία για την οποία μπορείτε να βρείτε στην Inside Thunderball. Στην ίδια περιοχή θα βρείτε την Μπλε πλάκα του Ian Fleming έξω από το σπίτι όπου έζησε στο Λονδίνο, τη μουσική ιστορία του 007 από τον Barry, καθώς και εκτενή παρουσίαση του νέου βιβλίου "Zero Minus Ten" και του CD-ROM "The Ultimate James Bond: An Interactive Dossier", την παρουσίαση του οποίου φιλοξενήσαμε στο προηγούμενο τεύχος του PC Master. Επιστρέφοντας στην αρχική οθόνη, στην επιλογή The Ian Fleming Foundation θα βρείτε ενδιαφέροντα στοιχεία σχετικά με το ίδρυμα του δημιουργού του James Bond, καθώς και τον τρόπο επικοινωνίας με αυτό.

Η επιλογή MKKBB Departments σας παραπέμπει σε links του James Bond στον Web όπως και στη λογοτεχνική δουλειά του Fleming με αναφορά στα "Casino Royale", "Live & Let Die" και "Moonraker". Ακόμη περιλαμβάνονται Multimedia treasures με ανέκδοτα audio clips από το "On her Majesty's secret service", το τραγούδι "Who will be my yesterdays" καθώς και μία αποκλειστική συνέντευξη του Ian Fleming από το Desert Island radio show το 1963.

Τέλος, στα MKBB 007 News θα βρείτε όλα τα τελευταία νέα γύρω από τον MKKBB, τη νέα ταινία με τον Πιρς Μπρόσναν καθώς και ένα database με τους ηθοποιούς και τα κορίτσια των ταινιών του 007.



Τα νέα του ...007!

O James Bond, όποιο πρόσωπο και να έχει, θα είναι για πάντα ένας ήρωας πέρα από κάθε φαντασία. Το site του σας περιμένει!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

+ Τα ανέκδοτα clips αλλά και συνολικά η παρουσίαση του site.

- Απουσιάζει εκείνο το multimedia υλικό που θα έδινε στο site το χαρακτηρισμό "hit".

LucasArts Entertainment Company

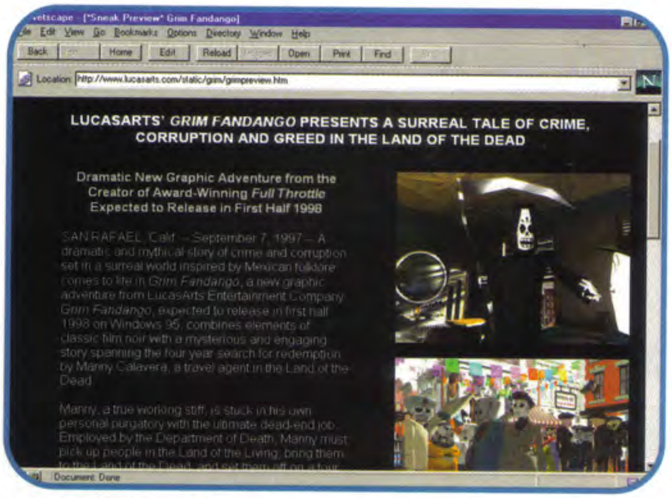
http://www.lucasarts.com

O κόσμος των computer games γνωρίζει ιδιαίτερη άνθηση τα τελευταία χρόνια, κάτι αναμενόμενο, βέβαια, αφού η τεχνολογία των υπολογιστών εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς, το κοινό δε έχει πολύ περισσότερες απαιτήσεις από τα software houses. Ο ...πόλεμος, λοιπόν, καλά κρατεί! Όλες οι εταιρίες κατασκευής software βάζουν τα δυνατά τους για να επικρατήσουν στη δύσκολη αγορά των πι-



Καλώς ήλθατε σε ένα από τα μεγαλύτερα software houses.

WEB Surfing



Grim Fandango. Μια νέα δραματική περιπέτεια από τη LucasArts.



Η συνέχεια του καταπληκτικού Dark Forces.

τσιρικάδων (και όχι μόνο!). Η πλέον καταξιωμένη όμως εταιρία του χώρου είναι η LucasArts Entertainment Company. Παλαιότερες παραγωγές της όπως το Secret of the Monkey Island ή το Rebel Assault, αλλά και πρόσφατες όπως οι Jedi Knight και Outlaws σίγουρα θα σας θυμίζουν πολλά. Πρόκειται για μία εταιρία που δεν σταμάτησε να δίνει παραγωγές υψηλών προδιαγραφών. Το site της στο Internet, αν και δεν είναι καινούριο, τον τελευταίο καιρό είναι πολύ δημοφιλές, ίσως λόγω της δημοσιότητας που έλαβαν οι νέες παραγωγές της. Για να συνδεθείτε στο site της LucasArts δώστε http://www.lucasarts.com. Στη homepage θα βρείτε, στα δεξιά, τις νεότερες εξελίξεις της εταιρίας και στα αριστερά το menu με τις επιλογές Product Spotlights, Press Room, The Adventurer, Company Store, Technical Support, Inside LEC και Site Services. Η πρώτη επιλογή, Product Spotlights, περιέχει previews κάποιων νέων παιχνιδιών, όπως τα Grim Fandango, Masters of Teras Kasi, Rebellion και The Curse of Monkey Island, καθώς και παρουσίαση των τίτλων που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, όπως οι Jedi Knight: Dark Forces II, Outlaws, X-Wing vs TIE Fighter, με screenshots, περιγραφή και απαιτήσεις συστήματος για κάθε τίτλο. Οι ημερομηνίες κυκλοφορίας των νέων τίτλων παρουσιάζονται στην επιλογή Press Room, όπως επίσης και τα βραβεία που έχουν κερδίσει τα παλαιότερα και πολύ καλά The Dig, Full Throttle, Rebel Assault II, Tie Fighter CD, X-Wing CD και Dark Forces. Εκτός των άλλων, στο Press Room θα βρείτε βιογραφικό σημείωμα της εταιρίας από το 1982 έως το 1995, περίοδο κατά την οποία διαμόρφωσε το τελικό πρόσωπό της στην αγορά, στοιχεία για τις παραγωγές όπως ήχος, τεχνικές γραφικών κ.ο.κ. αλλά και το πολύ γνωστό λογότυπο της Lucas. Η τρίτη επιλογή, The Adventurer, δεν είναι τίποτε άλλο από ένα newsletter της LucasArts για τους registered gamers με πολλά hints'n'tips, reviews, νέα κ.ά. Εκτός από το τρέχον "τεύχος" υπάρχουν και όλες οι παλαιότερες εκδόσεις για όποιον ενδιαφέρεται. Ενας κατάλογος με τα προϊόντα της εταιρίας καθώς και πίνακας συμβατότητας των τίτλων είναι τα περιεχόμενα της επιλογής Company Store. Εάν, δε, ζητάτε κάτι παραπάνω από τη Lucas Arts , όπως δυνατότητα εργασίας (!!!), επικοινωνία κ.ά., δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο Inside Lucas Arts Entertainment Company.



To Sam & Max comic στο The Adventurer newsletter.

Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές του site είναι η Technical Support, όπου θα βρείτε το Yoda's Help Desk. Εδώ μπορείτε να ζητήσετε οποιοδήποτε hint ή να εκφράσετε οποιοδήποτε πρόβλημα για κάποιο από τα παιχνίδια της εταιρίας. Ενα pull down menu αναλαμβάνει να σας κάνει πιο εύκολη την πρόσβαση στη λύση του προβλήματός σας. Επίσης, με το Troubleshooting έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε κάποιον τίτλο και να δείτε όλα τα προβλήματα που τυχόν έχουν παρουσιαστεί με τη λύση τους. Σημαντική βοήθεια προσφέρουν τα updates & patches καθώς και τα διορθωτικά αρχεία για τα bugs κάποιων παιχνιδιών. Εκτός των άλλων περιλαμβάνονται ένα λεξιλόγιο όρων και tips για τη σύνδεσή σας με το δίκτυο, το modem ή το Internet. Τέλος, χρήσιμες και μη εξαιρετέες είναι οι επιλογές Search και Links (όπου μεταφέρεστε σε sites σχετικά με το Star Wars). Συνοψίζοντας, το site της LucasArts αποτελεί μια ευχάριστη παρουσία στο δίκτυο. Μια από τις καλύτερες εταιρίες παραγωγής software παρέχει on-line παρουσιάσεις των προϊόντων της, βοηθήματα και πολλά άλλα... αποκλειστικά για εσάς τους gamers!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Ομορφη σχεδίαση και σελίδες που φορτώνουν γρήγορα.

\- Δεν υπάρχει αναλυτική παρουσίαση των παλιότερων κλασικών τίτλων.

Γιάννης Ρηγόπουλος
stoniak@compulink.gr

Για άλλη μία φορά, αγαπητοί φίλοι, είμαστε μαζί σας προκειμένου να δούμε όλα τα νέα της αγαπημένης μας CompuLink. Μία ιδιαίτερα αξιόλογη προσπάθεια στο χώρο της science fiction και οι πρώτες διασκέψεις της νέας BBS αποτελούν τα θέματα που θα μας απασχολήσουν στο τελευταίο τεύχος για το 1997.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ALTERNATIVE FACTOR

"Καλώς ήλθατε στη βάση πληροφοριών βιβλίων Επιστημονικής Φαντασίας, Φαντασίας και Τρόμου. Εδώ θα βρείτε βιογραφικά στοιχεία και βιβλιογραφία των περισσότερων συγγραφέων του χώρου. Τα στοιχεία αυτά αφορούν μόνο στα έργα που έχουν μεταφραστεί στα ελληνικά. Οι περισσότερες από τις πληροφορίες είναι γραμμένες στα ελληνικά. Θα πρέπει επίσης να ξέρετε ότι οι σελίδες αυτές κάνουν χρήση frames. Ετσι, λοιπόν, θα πρέπει ο browser σας να υποστηρίζει τη λειτουργία αυτή. Το site θα ανανεώνεται συνεχώς με τις τελευταίες κυκλοφορίες. ΠΡΟΣΟΧΗ: Ολο το υλικό αλλά και ο σχεδιασμός των σελίδων είναι πνευματική ιδιοκτησία των δημιουργών των σελίδων και προστατεύεται από το νόμο. Κάθε αντιγραφή ή/και δημόσια χρήση αυτών θα πρέπει να γίνεται ΜΟΝΟ με την έγγραφη συγκατάθεση των δημιουργών. Καλή διασκέδαση!"

Με αυτά τα λόγια καλωσορίζονται όσοι επισκέπτονται μία από τις πιο φιλόδοξες Web pages του ελληνικού Internet, η οποία φέρει τον γενικό τίτλο Alternative Factor και έχει ως στόχο την πλήρη καταγραφή του συνόλου της λογοτεχνικής παραγωγής που κυκλοφορεί στην ελληνική γλώσσα (είτε πρωτότυπα έργα είτε μεταφράσεις) στο χώρο της science fiction και όχι μόνο. Υπεύθυνη για το περιεχόμενο των σελίδων είναι η Σταυρούλα Βεντούρη, γνωστή στον ελληνικό κυβερνοχώρο με το nickname venix, η οποία μάλιστα είναι κάτι παραπάνω από fan του είδους, αφού διαθέτει σχεδόν όλες τις σχετικές ελληνικές εκδόσεις. Η database των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας που περιλαμβάνεται στο site, το οποίο φιλοξενεί η CompuLink στη διεύθυνση http://www.compulink.gr/altfactor, είναι πληρέστατη, περιλαμβάνοντας βιογραφικά στοιχεία και βιβλιογραφίες των συγγραφέων. Σύντομα, μάλιστα, πρόκειται να εμπλουτιστεί με τα περιοδικά του χώρου, ανθολογίες, κριτικές και on-line fora, όπου αναμένεται να διεξάγονται ιδιαίτερα "θερμές" συζητήσεις. Σίγουρα δεν θα πρέπει να αγνοήσετε τον "εναλλακτικό παράγοντα" στο επόμενο surfing σας!

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Οι πρώτες διασκέψεις στη νέα BBS είναι πλέον γεγονός, με πολλά και ποικίλου ενδιαφέροντος θέματα που προσφέρονται για on-line διάλογο. Αρκετές από αυτές είναι εντελώς καινούριες, ενώ κάποιες άλλες έχουν μεταφερθεί από την παλιά BBS, αποκτώντας, όμως, πλέον νέα φρεσκάδα και δυναμική. Εμείς διαλέξαμε να σας παρουσιάσουμε ορισμένες εξ αυτών, τις οποίες και σας προτείνουμε ανεπιφύλακτα. Βέβαια, θα ακολουθήσουν και άλλες αναφορές μας σε επόμενα τεύχη του περιοδικού. Ας αφήσουμε, όμως, τους ίδιους τους συντονιστές των διασκέψεων να μιλήσουν σχετικά με αυτές.

Ονομα διάσκεψης: CompuLink
Συντονιστής: Υπεύθυνοι Συστήματος

"Καταρχήν, θα θέλαμε να σας καλωσορίσουμε στη Νέα BBS της CompuLink. Η διάσκεψη 'Compulink' έχει σκοπό να αποτελέσει το μέσο για την καλύτερη επικοινωνία μεταξύ των χρηστών και των υπευθύνων - συντήρησης, λειτουργίας, πολιτικής - του δικτύου της CompuLink Network S.A. Σκοπός μας είναι να ανταποκρινόμαστε στις απαιτήσεις σας και να δίνουμε λύσεις σε προβλήματα όσο το δυνατόν γρηγορότερα και πιο αποτελεσματικά.

Για δική σας και δική μας διευκόλυνση στην υλοποίηση των παραπάνω η διάσκεψη απαρτίζεται από τα παρακάτω topics.

public: Σε αυτό το topic μπορούν να αφήνουν μηνύματα μόνο οι συντονιστές της CompuLink. Εδώ θα βρίσκετε ανακοινώσεις του Συστήματος.

chatter: Εδώ μπορείτε να αφήνε-



H Alternative Factor home page.



τε ερωτήσεις ή παρατηρήσεις και απόψεις μόνο σχετικά με το Σύστημα.

problems: Σε αυτό το topic μπορείτε να αφήνετε μηνύματα σχετικά με προβλήματα που αντιμετωπίζετε στο Σύστημα.

Για προβλήματα που αφορούν στη Νέα BBS αλλά και γενικότερα προβλήματα που αφορούν στην πρόσβαση σε υπηρεσίες της CompuLink μπορείτε να απευθύνεστε με mail στους:

Αλέξανδρο Μπαλτατζή (User tsop)
Παντελή Παπανικολάου (User panda)

Τέλος, το προσωπικό μου user-id στην BBS είναι lucy και είμαι στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε πρόσθετη διευκρίνιση ή απορία.

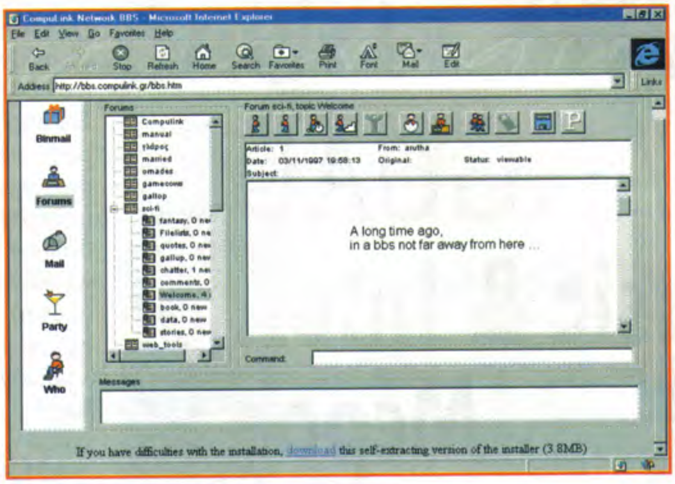
Φιλικά, Εκ μέρους
της CompuLink Network A.E.
Λουκία Ταλιαδώρου
Διεύθυνση"

Ονομα διάσκεψης: gallop
Συντονιστής: skal

"Μια νέα φιλόδοξη διάσκεψη δημιουργήθηκε... Στόχος της να αναδείξει αυτό που θα λέγαμε 'κοινή γνώμη' των χρηστών της Βάσης. Το όνομά της είναι gallop (νομίζω ότι πιο σωστό είναι το gallup αλλά το άφησα έτσι, μια και έχει καθιερωθεί...) και, όπως θα καταλάβατε, οι χρήστες θα καλούνται να απαντήσουν σε κάποια ερωτήματα-gallops, τα οποία θα αφορούν όλους τους τομείς της σύγχρονης ζωής - για παράδειγμα, την πολιτική, τον αθλητισμό, την κοινωνία, τις σχέσεις με το άλλο φύλο κ.λπ.

Τις ιδέες για τα gallops-ερωτήματα θα δίνετε εσείς με μηνύματα ή και mails. Η ψηφοφορία θα είναι φανερή, εκτός ίσως από κάποια δύσκολα θέματα στα οποία θα μπορεί να γίνεται με mail προς το mod. Τα θέματα των ερωτημάτων θα γίνεται προσπάθεια να έχουν σχέση και με την τρέχουσα επικαιρότητα.

Για να είναι αξιόπιστη η διάσκεψη θα είναι λιγάκι αυστηρή στους κανόνες της και η συμμετοχή σε αυτήν προϋποθέτει την αποδοχή των κανόνων αυτών. Οι εναλλακτικές απαντήσεις στα ερωτήματα θα είναι από την αρχή καθορισμένες και ο χρήστης θα καλείται να επιλέξει μία από αυτές."



Η διάσκεψη sci-fi στη νέα BBS.

Ονομα διάσκεψης: sci-fi
Συντονιστής: arutha

"Αγαπητοί φίλοι του κόσμου του φανταστικού, Θα ήθελα να σας καλωσορίσω, παλιούς και νέους, στη διάσκεψη sci-fi στη νέα BBS της CompuLink. Για τους παλιούς γνώριμους δεν νομίζω ότι χρειάζονται ιδιαίτερα λόγια, αλλά για τους καινούριους φίλους, που τα βήματά τους για πρώτη φορά τους φέρνουν στη διάσκεψη, νομίζω πως είναι απαραίτητα λίγα εισαγωγικά σχόλια...

α. Ιστορικό

Η διάσκεψη sci-fi δημιουργήθηκε τέλη Οκτωβρίου - αρχές Νοεμβρίου πριν από τρία χρόνια (1994), στον κόμβο macedon της παλιάς BBS. Στο διάστημα που ακολούθησε τη δημιουργία της, γνώρισε μία αξιόλογη πορεία που την κατέστησε μία από τις πιο ενδιαφέρουσες διασκέψεις του κόμβου, σύμφωνα πάντα με τις απόψεις μελών της. Αποκορύφωμα αυτής της πορείας ήταν ο διαγωνισμός συγγραφής πρωτότυπης ιστορίας φαντασίας, ο οποίος έγινε την άνοιξη του '95. Η διάσκεψη έκλεισε τον πρώτο κύκλο της το φθινόπωρο του '95, όταν ο δημιουργός της στρατεύθηκε... Ως τελευταία αναλαμπή εκείνης της περιόδου σημειώνεται η δημιουργία τον Αύγουστο του '95 του Sci-Fi SIG με τον τίτλο USS MACEDON στον Cosmos της CompuLink. Από τότε και μέχρι σήμερα, το SIG δεν γνώρισε καμία ενημέρωση, οπότε η επίσκεψη σε αυτό έχει και... ιστορικό χαρακτήρα! Η διάδοχη κατάσταση δεν ευδοκίμησε, λόγω αποχώρησης ενός εκ των mod από την CompuLink και .. cl-οποίησης του δευτέρου, με ό,τι αυτό συνεπάγεται από πλευράς φόρτου εργασίας. Σχεδόν με μαθηματική ακρίβεια, η διάσκεψη αυτή μεταφέρθηκε στη νέα BBS ακριβώς τρία χρόνια μετά την αρχική δημιουργία της. Ο αρχικός moderator ολοκλήρωσε τη στρατιωτική του υποχρέωση και, σε συνεργασία με τους υπεύθυνους της clink, δίνει συνέχεια στη διάσκεψη, γιατί είναι κρίμα να συμβιβαζόμαστε με τη σκέψη ότι 'όλα τα ωραία κάποτε τελειώνουν'.

β. Τεχνικά

Λίγα λόγια για τη μορφή της διάσκεψης...

Η διαμόρφωση της διάσκεψης από πλευράς topic έχει παραμείνει αυτή που ήταν και το '95 και αναλυτικά περιλαμβάνει τα εξής:

chatter: αυτο-οριζόμενο από την ονομασία του...

stories: δημοσίευση ιστοριών, τόσο από συγγραφείς του είδους όσο και από users που δοκιμάζουν την πένα τους...

comments: προορίζεται κυρίως για σχόλια στις ιστορίες του stories, αλλά... ε, πού και πού παρεκτρεπόμαστε... μάλλον ένα δεύτερο chatter είναι...

data: η databank της sci-fi, με ένας Θεός ξέρει πόσα αρχεία για download...

fantasy: το topic της fantasy λογοτεχνίας και τέχνης, με αρκετές εικόνες (artwork) για download...

gallup: εδώ διενεργούνται τα gallups, συνοδευόμενα πάντα (σχεδόν) από συζητήσεις...

book: κατεξοχήν χώρος του βιβλίου, συνοδευόμενος (στο filelist) από τις βιβλιογραφίες πολλών συγγραφέων του είδους...

quotes: στο χώρο αυτόν φιλοξενούμε διάφορα quotes που βρίσκουμε ενδιαφέροντα... και ας ξεφεύγουν από το χώρο μας καμιά φορά...

Αυτά προς το παρόν... Μένει μόνο η ευχή να περάσετε όλοι καλά, καλύτερα απ' ό,τι περνούσαμε κάποτε εδώ μέσα. Καλώς ήλθατε στον κόσμο του φανταστικού!

Φιλικά,
arutha"

Εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφήσουμε και για το μήνα αυτόν. Ελπίζουμε το 1998 να σας βρει όλους με υγεία και υλοποιημένες τις επιθυμίες σας, όποιες κι αν είναι αυτές. See ya next year, clinkons! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Visual Basic & Internet Μέρος Β'

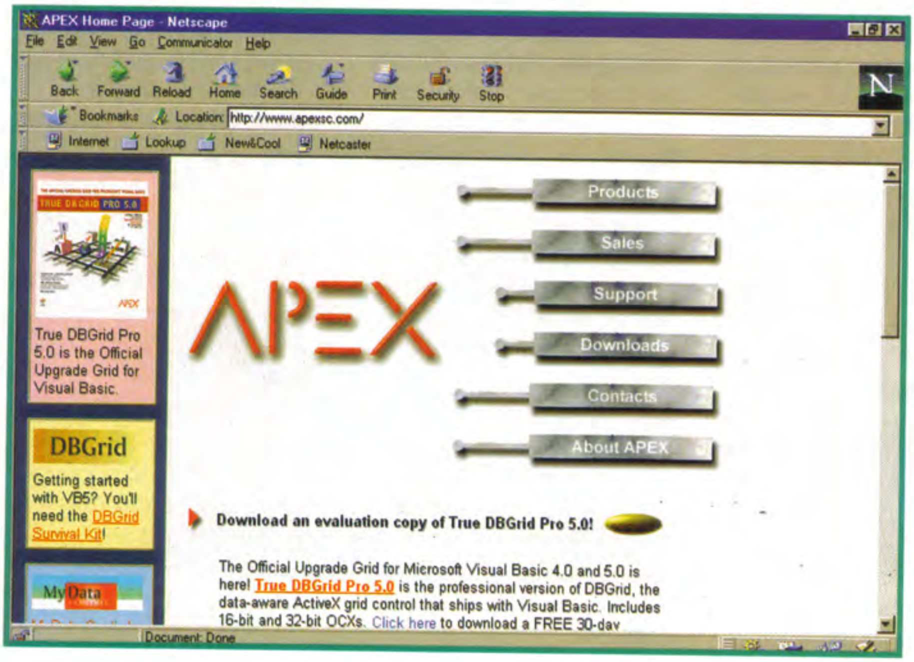
Το θέμα του Internet, ως αστείρευτης πηγής άντλησης πληροφοριών, δεν είναι δυνατόν να καλυφθεί σε ένα μόνον άρθρο. Ετσι, αυτόν το μήνα σας προσφέρουμε το δεύτερο "πιάτο" από την καλή "συνταγή" του προηγούμενου τεύχους.

του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Τον προηγούμενο μήνα η στήλη "Programming" ασχολήθηκε με το Internet, παρουσιάζοντας ορισμένα από τα πιο γνωστά Web sites που έχουν ως κύριο και ίσως μοναδικό θέμα τη γλώσσα Visual Basic. Η ανταπόκρισή σας στη συγκεκριμένη παρουσίαση υπήρξε πράγματι εντυπωσιακή και τόσο τα γράμματα όσο και τα e-mails ήταν πάρα πολλά.

Στα περισσότερα αναφερόταν η επιθυμία για τη συνέχιση του άρθρου και κατά τον τρέχοντα μήνα. Τα sites που παρουσιάστηκαν από την παρούσα στήλη στο προηγούμενο τεύχος απευθύνονταν σε χομπίστες που ήθελαν να δώσουν τις "συμβουλές" τους στο Διαδίκτυο και σχετίζονταν με τη "μητέρα" της VB, τη Microsoft.

Στο παρόν τεύχος θα σας δώσουμε πληροφορίες για κάποιες άλλες εταιρίες που δημιουργούν controls και τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο περιβάλλον της Visual Basic, προκειμένου να εκτελέσετε εργασίες που είτε η ίδια η γλώσσα δεν σας επιτρέπει είτε σας προσφέρει μεν την ανάλογη δυνατότητα αλλά με δύσκολο στην εφαρμογή του τρόπο.



APEX

Τι πιο φυσικό από το να αρχίσουμε με έναν από τους διαδεδομένους κατασκευαστές εργαλείων, την Apex. Μπορείτε να ανατρέξετε στο site της χρησιμοποιώντας την εξής διεύθυνση: http://www.apexsc.com. Πρόκειται για μία εταιρία που ιδρύθηκε το 1987 και έχει δώσει ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία data controls, καθώς η βασική ασχολία της είναι η ανάπτυξη του πολύ γνωστού DB Grid, το οποίο παρέχεται και από την ίδια τη Microsoft τόσο σε όλες τις εκδόσεις της Visual Basic όσο και στη γλώσσα VC++ 4.2 & 5.0. Βέβαια, η έκδοση που δίνεται με το κυρίως πακέτο περιλαμβάνει μόνο τις βασικές λειτουργίες ενός τέτοιου εργαλείου.

Εχει αναπτυχθεί και η Professional έκδοση για όλες τις προαναφερόμενες γλώσσες, η οποία περιλαμβάνει εκπληκτικές λειτουργίες και διευκολύνει σε σημαντικό βαθμό τον προγραμματιστή που επιθυμεί να παρουσιάσει τα δεδομένα του με έναν visual τρόπο. Ακόμη ένα πολύ εύχρηστο control της Apex είναι το MyData, ένα OCX που σας επιτρέπει να κάνετε χρήση του True DBGrid με κάθε 3rd party DBMS μέσα στη VB4. Το MyData σας επιτρέπει να παρακάμψετε το JetEngine της Visual Basic και να φτιάξετε τη σύνδεση που θέλετε εσείς, χρησιμοποιώντας το είδος των δικών σας αρχείων. Είναι δε δυνατόν να περιλαμβάνονται events δικής σας κατασκευής. Αφού δημιουργήσετε τα events, έχετε τη δυνατότητα να τα χρησιμοποιείτε εν συνεχεία σε κάθε εφαρμογή σας.

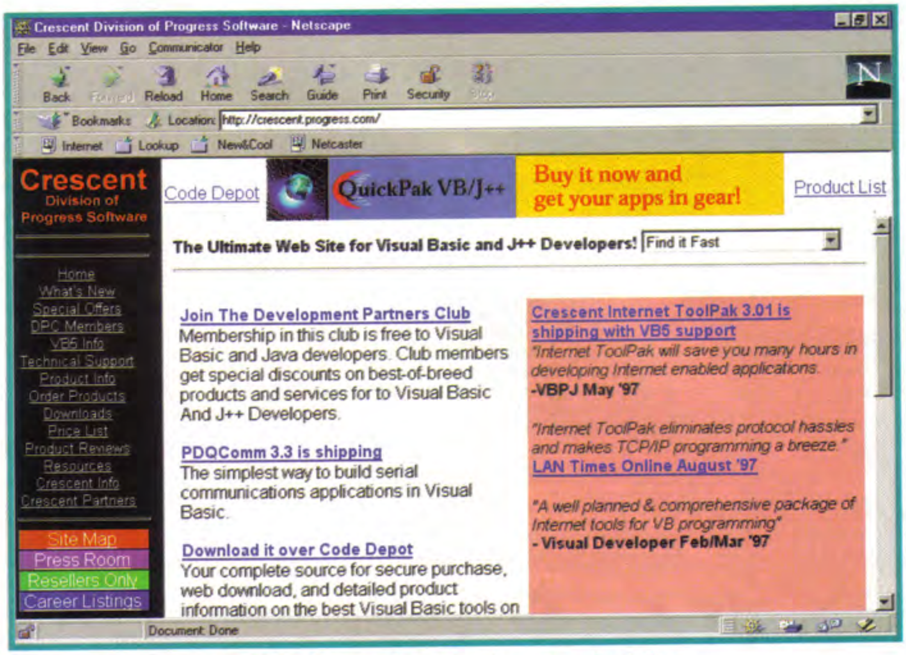
Το VB Companion αποτελεί ένα άλλο προϊόν της Apex. Πρόκειται για έναν OLE/ActiveX browser για τα Windows, ο οποίος σας δίνει χρήσιμες πληροφορίες για κάθε OLE object ή ActiveX control που επεξεργάζεστε ή δημιουργείτε. Οι λειτουργίες του ισχύουν τόσο σε 16-μπιτα όσο και σε 32-μπιτα περιβάλλοντα και σας επιτρέπουν να κάνετε τις αναζητήσεις σας σε αντικείμενα που είναι ταξινομημένα ακόμη και σε groups. Επιπλέον, μπορείτε να δημιουργήσετε και reports με τα στοιχεία που σας ενδιαφέρουν.

Σε γενικές γραμμές, το site της Apex είναι από τα πιο καλοστημένα και λιτά που έχουμε δει, χωρίς να υστερεί ως προς τις απαιτούμενες πληροφορίες. Παρουσιάζονται τα προϊόντα της εταιρίας και ταυτόχρονα δίνεται on-line support για τους επισκέπτες. Εκτός από τη σελίδα για τα ελεύθερα downloads, παρέχεται και η δυνατότητα on-line παραγγελίας.

CRESCENT SOFTWARE

Μία από τις πιο γνωστές εταιρίες στο χώρο των 3rd party controls είναι η Crescent. Πρόκειται για ένα τμήμα της Progress Software, που παράγει μια σειρά από πολύ επιτυχημένα controls για διάφορες εργασίες της VB. Τα προϊόντα αυτά είναι τα QuickPak Professional, Internet ToolPak, ClassAction, DBPack και VB AppFramework. Το QuickPak είναι ένα μεγάλο και δυνατό πακέτο, το οποίο παρέχει μια σειρά χρήσιμων εργαλείων με διάφορες λειτουργίες. Τα τμήματά του σχετίζονται με τη διαχείριση πινάκων, αρχείων και καταλόγων, με τα strings, με πληροφορίες του συστήματος και της μνήμης, με τη διαχείριση των προσωπικών Web servers καθώς και με το Internet Core Messaging Protocol Network.

Εκτός του QuickPak, από το site της εταιρίας παρελαύνουν και τα υπόλοιπα προαναφερόμενα προϊόντα. Οι σελίδες είναι χωρισμένες σύμφωνα με διάφορες θεματολογίες. Αρχικά παρουσιάζονται τα σημαντικότερα θέματα σε στιλ online εφημερίδας. Κατόπιν παρατίθενται τα νέα θέματα του site με αντίστροφη χρονολογική σειρά. Κατά το αναμενόμενο, υπάρχουν σελίδες στις οποίες παρουσιάζονται οι δυνατότητες των προϊόντων της εταιρίας με φωτογραφίες καθώς και άρθρα περιοδικών, προκειμένου ο επισκέπτης να σχηματίσει μία πιο ολοκληρωμένη άποψη αναφορικά με αυτά τα πακέτα. Το support των προϊόντων δίνεται ποικιλοτρόπως όπως με αρχεία ερωτήσεων και απαντήσεων, updates και patches, newsgroups, mails καθώς και με τη χρήση wizards.



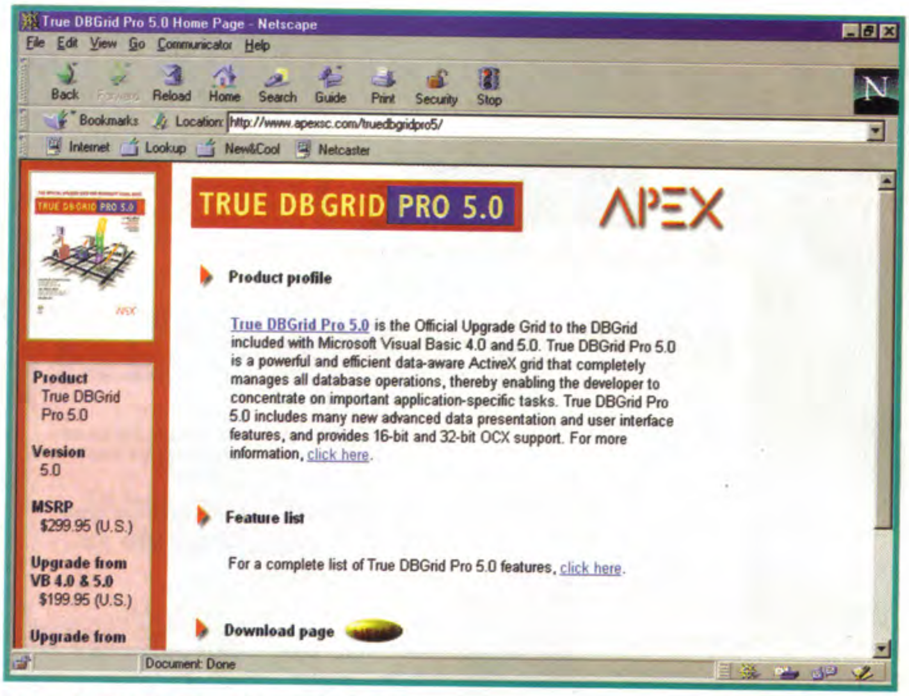
Crescent's home page: Πολλές πληροφορίες σε ένα όντως "γεμάτο" site.

DATA TECHNIQUES

Έχουμε αναφερθεί και κατά το παρελθόν στην Data Techniques, όταν παρουσιάζαμε το FaxMan, ένα control που



ImageMan ActiveX Suite της Data Techniques.



Το True DB Grid 5.0 είναι το "καμάρι" της Apex.

ασχολείται με τη διαχείριση των Fax/Modems, με μηχανές για εκτύπωση καθώς και με τη δημιουργία αυτών των fax. Ο λόγος για τον οποίο αναφερόμαστε στο site της εν λόγω εταιρίας εντοπίζεται όχι τόσο στην πληθώρα των παραγωγών της όσο στο ότι παρέχει στο χρήστη πολλές χρήσιμες πληροφορίες αναφορικά με τα προϊόντα της. Τα δύο πολύ γνωστά controls της Data Techniques είναι το ImageMan και το FaxMan, τα οποία, εξ όσων γνωρίζουμε, σημειώνουν πολύ καλές πωλήσεις. Το ImageMan είναι ίσως το απόλυτο εργαλείο για επεξεργασία και scanning φωτογραφιών. Καθώς περιλαμβάνει τα πρωτόκολλα των περισσότερων (αν όχι όλων) συσκευών scanners, μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε τις εφαρμογές που θα εκμεταλλεύονται αυτές τις δυνατότητες.

Το scale to gray και η ρύθμιση της φωτεινότητας και των χρωμάτων είναι μερικές από τις έξτρα λειτουργίες του. Από την άλλη έχουμε το FaxMan, ένα control δημιουργίας και αποστολής fax με δυνατότητα υποστήριξης μέχρι και 20 συσκευών. Επιπλέον, διαθέτει τον δικό του οδηγό εκτύπωσης, προκειμένου να είστε σε θέση να δημιουργείτε και να στέλνετε fax από οποιαδήποτε εφαρμογή των Windows.

Το εν λόγω site, μολονότι δεν περιλαμβάνει τα εντυπωσιακά γραφικά και τα διάφορα features που συναντάμε σε άλλες πιο εμπορικές home pages του Internet, δίνει με πολύ έξυπνο τρόπο τις πληροφορίες των controls. Μπορείτε να δείτε τα προϊόντα με τα patches και τα updates τους, καθώς και πληροφορίες για τα προβλήματα που έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς και κατά κανόνα έχουν λυθεί.

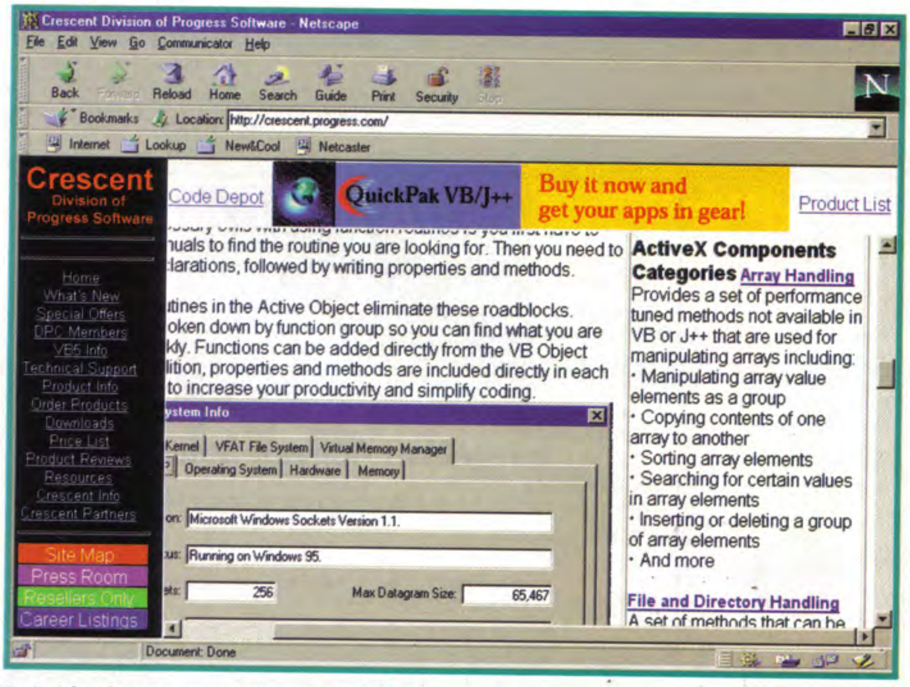
Τα e-mails και τα mailing lists αποτελούν δύο από τους τρόπους επικοινωνίας με τους προγραμματιστές και τους πωλητές της εταιρίας. Το εντυπωσιακό στοιχείο του site είναι η ύπαρξη των Web forums, τα οποία είναι αντίστοιχα των newsgroups, σε επίπεδο όμως World Wide Web.

Υπάρχει ακόμη στη διάθεσή σας μία BBS, προκειμένου για την επικοινωνία σας με τους υπόλοιπους χρήστες των ίδιων controls. Επιπροσθέτως, μπορείτε να κάνετε chat με κάποιον άλλο χρήστη που βρίσκεται on-line και, βέβαια, να αφήσετε τις δικές σας ερωτήσεις και παρατηρήσεις.

Αν δεν είστε registered χρήστης των πακέτων, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο forum μόνο για ανάγνωση των μηνυμάτων των άλλων χρηστών.

SHERIDAN SOFTWARE

Η Sheridan Software ήταν ανέκαθεν μία από τις πιο γνωστές στο χώρο των controls εταιρίες, κυρίως για τις λύσεις



Το Quickpak της Crescent είναι το "στολίδι" της εταιρίας.



Το FaxMan είναι ένα χρήσιμο εργαλείο που απευθύνεται σε όσους θέλουν να γίνουν experts στην αποστολή fax.

που πρόσφερε στο development στάδιο των προγραμμάτων σας. Επιπλέον, στην έκδοση 4.0 της Visual Basic συμπεριλαμβανόταν μία σειρά από controls που έδιναν τρισδιάστατη προοπτική στα κοινά buttons, frames και panels.

Στο site της εταιρίας μπορείτε να βρείτε ένα πολύ καλό support για τα πακέτα της και να κατεβάσετε διάφορες trial εκδόσεις τους. Βέβαια, υπάρχουν και οι προσφορές για τους νέους αγοραστές, τις οποίες μπορείτε να βρείτε μόνο στον Web.

Η Sheridan Software ταξινομεί τα προϊόντα της σε δύο μεγάλες κατηγορίες: τα Productivity Tools και τα ActiveX Components. Τα πιο σημαντικά Productivity Tools είναι τα VBAssist 5.0, ClassAssist, sp_Assist και WinAPI Objects. Από τα ActiveX ξεχωρίζουν τα νέα ActiveListBar, ActiveThreed και ActiveTreeView, καθώς και τα ευρέως γνωστά Data Widgets, Designer Widgets και Calendar Widgets. Τα τρία τελευταία προσφέρονται μαζί με την έκδοση Components Suite.

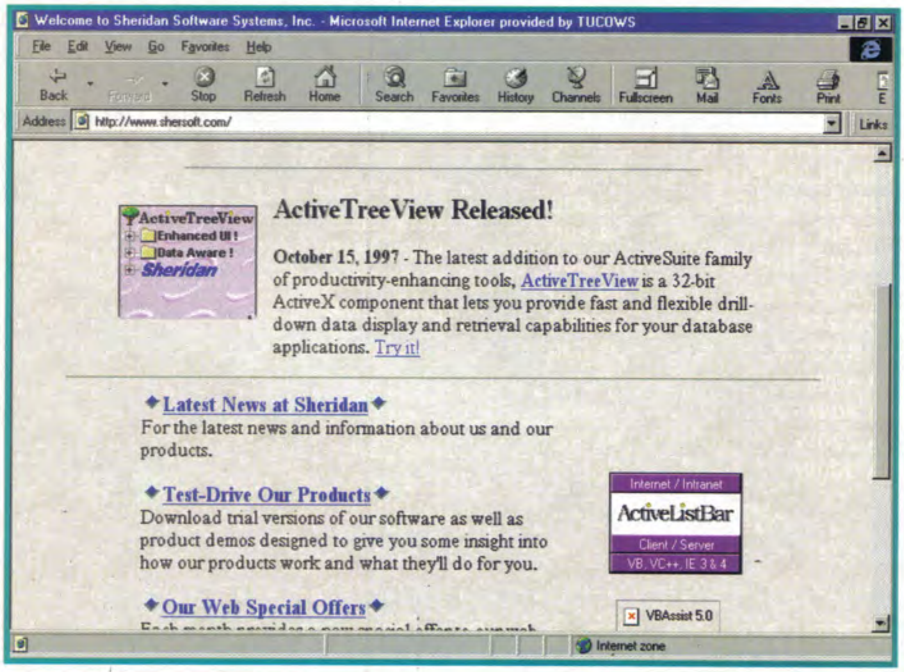
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι εταιρίες που δημιουργούν controls είναι πράγματι πάρα πολλές και η πληθώρα των αντικειμένων με τα οποία καταπιάνονται ευρύτατη, γεγονός που καθιστά δύσκολη την επιλογή του καλύτερου control για την εργασία μας.

Ως εκ τούτου, επιβάλλεται η πραγματοποίηση σημαντικής έρευνας, προτού καταλήξουμε στην αγορά κάποιου προϊόντος. Οπως θα διαπιστώσατε μάλιστα από την ανάγνωση του άρθρου, χωρίς τη χρήση του Internet οι δρόμοι μας για την άντληση πληροφοριών θα ήταν περιορισμένοι και η εργασία μας πιο δύσκολη.

■

Η στήλη "Programming" θέλει να σας ευχαριστήσει για τη συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "Για τη στήλη Programming" ή και e-mails στη διεύθυνση beastie@compulink.gr με θέμα "Visual Programming". Σχόλια, παρατηρήσεις, ερωτήσεις αλλά και δικά σας τμήματα με κώδικα, τα οποία αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από αυτήν τη δική σας στήλη, είναι ευπρόσδεκτα. Επίσης, θα λαμβάναμε ευχαρίστως μέσω Internet προγράμματά σας που θα θέλατε να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού. Μην έχετε κανέναν απολύτως ενδοιασμό. Τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.



Sheridan Software: Μία γνωστή μας "φίλη" στο χώρο της Visual Basic.



Ο ΝΕΟΣ ΑΘΛΟΣ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΗ
LEXMARK 1000
Color Jetprinter™
600 X 600 dpi
Σχεδιάστε και τυπώστε ημερολόγια, πανώ, κάρτες, προσκλήσεις, αυτοκόλλητα, κλπ. με εικόνες των ηρώων του νέου έργου της Disney, «Hercules»
December 1997
GREETINGS
47.000* δρχ.
*πλέον ΦΠΑ
© Disney
http://www.lexmark.com
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ
PRINT STUDIO
FEATURING
Disney's HERCULES
Disney INTERACTIVE
infolex
τηλ: 67.22.230, fax 67.22.337, e-mail: Infolex @ otenet.gr.
PRINT LEXMARK™

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

"ΚΙΝΕΖΟΦΙΛΟΣ" ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ

Αγαπητό PC Master,

Σεβόμενος τον περιορισμένο χώρο της στήλης, για τον αριθμό των γραμμάτων που λαμβάνεις μηνιαίως, προχωρώ κατευθείαν στις ερωτησούλες μου και σε μερικές απόψεις μου, διατυπωμένες με τον λακωνικότερο τρόπο. (Να σου πω πρώτα ότι έχω έναν 386DX/40 με 8MB μνήμη, VGA οθόνη και διάφορα άλλα που δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία.)

1. Ο εκτυπωτής που έχω (HP 500C) δεν εκτυπώνει ελληνικά στο DOS, αλλά "κινέζικα". Γίνεται τίποτα γι' αυτό;

2. Πώς μπορώ να αλλάξω τη γραμματοσειρά που εμφανίζουν τα Windows 3.11 στο περιβάλλον τους;

3. Τι σημαίνει το "ISSN 1105-5472" που αναγράφεται στο εξώφυλλο του περιοδικού ΜΑΣ;

4. Τι είναι το DirectX 1, 2, 3;

5. Οταν κάποιο Game Review γράφει ότι το παιχνίδι τρέχει σε SVGA, αυτό σημαίνει ότι υποστηρίζει ή απαιτεί SVGA; (Με λίγα λόγια, τρέχει σε απλή VGA;)

Αυτά τα ολίγα από ερωτήσεις. Παραθέτοντας τώρα ορισμένες σκέψεις-απόψεις μου, έχω να πω τα εξής:

Πιστεύω ότι οι ήδη υπάρχουσες χάρτινες θήκες του CD-ROM είναι αρκετά πρακτικές και καλαίσθητες, συνεπώς δεν υπάρχει λόγος να γίνουν πλαστικές, πολύ περισσότερο αν κάτι τέτοιο θα συνεπάγεται και αύξηση της τιμής του περιοδικού. Θα ήταν καλό, επίσης, στις σελίδες του περιοδικού που παρουσιάζουν τα περιεχόμενά του να αναγράφεται παντού το περιβάλλον στο οποίο τρέχουν τα προγράμματα (ιδίως τα Shareware Games). Θα ήθελα, επίσης, να ψηφίσω και εγώ "υπέρ" της ιδέας της τηλεοπτικής εκπομπής, καθώς και να δώσω τα συγχαρητήριά μου στον Θοδωρή για τα όμορφα σκιτσάκια του, αλλά και σε όλα τα παιδιά του περιοδικού για την πολύ καλή δουλειά. Ιδιαίτερης μνείας αξίζουν οι στήλες "Μεταξύ μας" και "PC Experience" καθώς και η καινούρια "User Power", η οποία μάλιστα αποδεικνύει περίτρανα ότι δεν αντιμετωπίζετε τον αναγνώστη ως "παθητικό αποδέκτη" αλλά ως μία δύναμη με φωνή και άποψη (πιστεύω προς αυτή την κατεύθυνση πρέπει να επενδύσετε).

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Δημήτρης

ΥΓ.: Μου κρατάτε συντροφιά από το τεύχος 26.



Φίλε Δημήτρη,
Είσαι το ζωντανότερο παράδειγμα χρήστη που αξιοποιεί τον υπολογιστή του ως εργαλείο και όχι ως παιχνιδομηχανή. Αποδεικνύεις ότι οι 386 και τα Windows 3.11 ζουν ακόμα (καλώς ή κακώς).

Καταρχήν, θα θέλαμε να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά λόγια σου. Το περιοδικό ανανεώνεται και εξακολουθεί την προσπάθεια ανανέωσης που στοχεύει -μεταξύ άλλων- στο να δώσει δύναμη στο χρήστη-καταναλωτή.

Οσον αφορά στις ερωτήσεις σου, τώρα, έχουμε και λέμε:

1. Για να τυπώσει ένας inkjet εκτυπωτής ελληνικά από το DOS, πρέπει το software που διαθέτει να υποστηρίζει αυτή τη δυνατότητα - με άλλα λόγια, να υπάρχει ένα πρόγραμμα η ενεργοποίηση του οποίου να "κατεβάζει" γραμματοσειρές στον εκτυπωτή. Για περισσότερες πληροφορίες και για δισκέτα με τον κατάλληλο οδηγό, μπορείς να απευθυνθείς στο κατάστημα από όπου αγόρασες τον εκτυπωτή ή στην αντιπροσωπία της HP.

2. Τα Windows 3.11 δεν σου

παρέχουν τη δυνατότητα να αλλάξεις τη system γραμματοσειρά. Μπορείς, όμως, να δοκιμάσεις -"πειράζοντας" το SYSTEM.INI- στην παράγραφο [boot] να αλλάξεις τις τιμές για τα "oemfonts.fon", "fixed.fon" και "fonts.fon". Καλό είναι, προτού αρχίσεις να "πειράζεις" το SYSTEM.INI, να κρατήσεις αντίγραφό του για την περίπτωση που κάτι πάει στραβά.

3. Nothing to be afraid of...

4. Το DirectX είναι μία επινόηση της Microsoft, προκειμένου να δίνει στα προγράμματα (παιχνίδια) που τρέχουν κάτω από Windows 95 τη δυνατότητα να μιλάνε "κατευθείαν" στο hardware (κάρτες οθόνης, ήχου), ώστε να πετυχαίνουν καλύτερες επιδόσεις.

5. Εξαρτάται από τη διατύπωση. Αν, για παράδειγμα, το διαβάζεις στις "απαιτήσεις" του παιχνιδιού, αυτό σημαίνει πως δεν θα τρέχει σε απλή VGA.

Υ.Γ.: ... Και ελπίζουμε να συνεχίσουμε να σου κρατάμε.

NEW KID IN TOWN

Αγαπητό PC Master, Πράγματι είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου και γι' αυτό σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 49.

Αφήνοντας τις περιαυτολογίες, θα προχωρήσω αμέσως στο "ψητό". Ενδέχεται να συναρμολογήσω έναν καινούριο υπολογιστή και έχω ορισμένες απορίες που θα βοηθήσουν όχι μόνο εμένα αλλά και τους υπόλοιπους αναγνώστες.

1. O controller είναι πάντοτε ενσωματωμένος με τη motherboard; Τι είναι το EIDE και τι το SCSI;

2. Τι είναι τα PCI, ISA; Πού χρησιμεύουν αυτές οι υποδοχές;

3. Υπάρχουν κάποιες ιδιαιτερότητες -εκτός χωρητικότητας- στα drives;

Τέλος, έχω καταλήξει σε μία σύνθεση για την οποία θέλω να ρωτήσω αν θα υπάρχει πρόβλημα να συλλειτουργήσουν τα παρακάτω, στην ίδια motherboard: κάρτα γραφικών Diamond Mystique 4MB, κάρτα ήχου SoundBlaster 64 Gold, CD-ROM Hitachi 16x EIDE, σκληρός δίσκος Q. Fireball 3.2GB FAST ATA-2, επεξεργαστής Intel 200MMX.

Πρέπει αυτή η motherboard να έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά; (Μπορείς να προτείνεις κάποια;)

Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο που μου διαθέσατε. Περιμένω απάντηση.

Μάνος

ΥΓ.: Ξέχασα να σας πω ότι όλα αυτά θα είναι σε full tower και η οθόνη EIZO-F35 15".

Φίλε Μάνο,

1. Ολα τα Pentium αλλά και αρκετές 486PCI motherboards έχουν έναν controller EIDE ενσωματωμένο. Το EIDE είναι η εξέλιξη του IDE, το οποίο υποστηρίζει μέχρι τέσσερις συσκευές (σκληρούς δίσκους ή/και CD-ROMs) αλλά και χωρητικότητες μέχρι 8.4GB.

2. Τα PCI και ISA είναι οι θύρες επέκτασης του υπολογιστή. Χρησιμεύουν στο να τοποθετούμε σε αυτές διάφορες κάρτες επέκτασης όπως οθόνης, ήχου, video, τηλεόρασης και δικτύου.

3. Αν εννοείς τους σκληρούς δίσκους, οι ιδιαιτερότητές τους -εκτός της χωρητικότητας- είναι ο ρυθμός μετάδοσης δεδομένων και η ταχύτητα αναζήτησης της πληροφορίας. Οσον αφορά στη σύνθεση που αναφέρεις (αλήθεια, έβγαλε η Diamond κάρτα Mystique ή μήπως εννοείς τη Matrox), τα εξαρτήματα δεν θα εμφανίσουν κανένα πρόβλημα συνεργασίας, όποια motherboard και να αγοράσεις. Βέβαια, θα σου προτείναμε, αν αυτό είναι εφικτό, να αλλάξεις τον απλό Fireball με τον ST που υποστηρίζει Ultra DMA33 και να πάρεις μία αντίστοιχη motherboard. Ετσι, θα έχεις το maximum των επιδόσεων.

ΩΡΑ ΓΙΑ UPGRADE

Αγαπητό PC Master, Θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και το ότι είσαι το καλύτερο και πιο ποιοτικό περιοδικό για PC games.

Πάω, όμως, γρήγορα στα ερωτήματά μου:

1. Συμφέρει η αναβάθμιση 200MMX ή ο Intel 200 είναι αρκετός για τα σημερινά δεδομένα; Τι βελτιώσεις υπόσχεται ο MMX;

2. Εχουν κυκλοφορήσει οι κάρτες 3D; Κρίνεις χρήσιμη την αγορά μίας; Πόσο στοιχίζει;

3. Τι προσφέρουν τα M/B ATX; Συμφέρει η αγορά ενός;

4. Προβλέπεται να βγουν αρκετά νέα RPGs (Baldur's Gate, Ultima 9, Morrowind). Ελπίζω σε reviews για όσα αξίζουν άνω του 80%. Ενα έκτακτο αφιέρωμα για τα καλύτερα από αυτά θα συγκινούσε πολλούς αναγνώστες.

5. Υπάρχει μέλλον για τα RPGs ή η αγορά τείνει κυρίως προς μονοπώλιο action & strategy;

6. Ανάφερε τα πέντε καλύτερα RPGs που κυκλοφορούν (εκτός των Diablo, Lands of Lore II και Shadows over Riva).

ΥΓ. 1: Gabba will never die!

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση!!!

Πάντα με φιλικό attitude, Nexxus the Pagan

Φίλε Nexxus,

1. Προσωπική άποψη είναι ότι ο 200 -είτε MMX είτε όχι- δεν κρίνεται απαραίτητος σήμερα, αφού δεν απαιτείται από κανένα παιχνίδι. Από την άλλη, η υπολογιστική ισχύς που παρέχουν και οι δύο επεξεργαστές είναι άκρως ικανοποιητική σε περιβάλλοντα όπως τα Windows. Αν, όμως, δεν υποστηριχθούν από επίσης αξιόλογα περιφερειακά (σκληρός δίσκος, μνήμη και μία καλή/γρήγορη motherboard) δεν θα μπορέσουν να αποδώσουν στον μέγιστο βαθμό. Πάντως, οι βελτιώσεις που υπόσχεται ο MMX είναι ταχύτερα γραφικά, καλύτερη ποιότητα στον ήχο, τις 3D απεικονίσεις και το video, με την προϋπόθεση της σωστής συνεργασίας και της υποστήριξης από τα εν λόγω υποσυστήματα (κάτι για το οποίο -σήμερα πλέον- δεν τίθεται θέμα).

2. Βεβαίως και έχουν κυκλοφορήσει κάρτες 3D και μάλιστα πριν από αρκετό καιρό (βλ. Diamond Monster 3D). Το πόσο χρήσιμη είναι η αγορά μίας τέτοιας κάρτας είναι κάτι που θα αποφασίσεις εσύ ο ίδιος, αφού διαβάσεις τις σχετικές αναφορές στα reviews του περιοδικού μας.

3. Τα M/B ATX προσφέρουν πλήρη ολοκλήρωση όσον αφορά στα περιφερειακά που ενσωματώνονται σε αυτά, όπως επίσης και καλύτερη κατανομή του

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

χώρου πάνω τους. Με άλλα λόγια, σε ένα μη ATX M/B μπορεί να έχανες ένα slot, αφού το ανεμιστηράκι και η ψύκτρα του επεξεργαστή δεν σου άφηναν πολύ χώρο για μία κάρτα πλήρους μήκους, κάτι που δεν γίνεται με τα ATX M/B λόγω της σχεδίασής τους.

4. Να είσαι σίγουρος ότι εάν ένα παιχνίδι αξίζει, τότε θα γίνει και special review.

5. Το μέλλον της αγοράς στα παιχνίδια καθορίζεται από εμάς, αφού εμείς είμαστε αυτοί που τα αγοράζουν. Και όσο κάτι πουλά, δεν πρόκειται να εξαφανιστεί από την αγορά.

6. Θα σου προτείνω τρία: Shadows of Riva, Diablo και Lands of Lore II.

Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΟΜΑ

Αγαπητό PC Master,
Σε αγοράζω από το τεύχος 78 και, κυριολεκτικά, έχω μείνει έκπληκτος από την καταπληκτική δουλειά που παρουσιάζεις σε κάθε τεύχος και η οποία είναι όλο και καλύτερη. Πριν από δύο χρόνια αγόραζα το... (διαγράφονται τέσσερα γράμματα), το οποίο μπορώ να πω πως μπροστά σου δεν αξίζει τίποτα.

Ομως αρκετά με αυτά. Τώρα, ας περάσουμε στα ερωτήματά μου:

1. Εχω έναν Intel Pentium 133, SOYO 5VA5, cache 256KB, 32MB RAM, 3.5GB HDD, κάρτα γραφικών S3 Trio 64V+ 1MB, Sound-Blaster Pro και ένα παλιό fax-modem στα 9.600bps. Πιστεύεις ότι αντέχει και πόσο; Επίσης, έχω μία οθόνη 14 Hyundai VGA, την οποία σκέφτομαι να αλλάξω. Συμφωνείς; Αν ναι, ποια μου προτείνεις (κάτω από 100.000);

2. Οταν ανοίγω τον υπολογιστή μου, μου βγάζει έναν πίνακα με στοιχεία σχετικά με τη CPU κ.λπ. και μου λέει, ενώ έχω motherboard SOYO 5VA5, "Main processor: Pentium (P54C)". Τι εννοεί με αυτό;

3. Αξίζει να πάρω CD-R ή να περιμένω τα DVD-R; Και αν πάρω CD-R, θα μπορώ να αντιγράφω DVD disks;

4. Μπορώ να ενώσω τα ηχεία του στερεοφωνικού μου με τον υπολογιστή για να ακούω τη μουσική των παιχνιδιών μέσα από αυτά;

5. Και τέλος, επειδή είμαι αρχάριος στο χώρο του προγραμματισμού, θα ήθελα να μου προτείνεις κάποια γλώσσα για να ξεκινήσω.

ΥΓ. 1: Σε ικετεύω να μου απαντήσεις, γιατί σου γράφω για δεύτερη φορά.

ΥΓ. 2: Είσαι το καλύτερο περιοδικό που υπάρχει στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

ΥΓ. 3: Συγχαρητήρια στον κ. Τσουρινάκη και σε όλους τους συνεργάτες του για τη δουλειά που κάνουν.

ΥΓ. 4: PANTERA για πάντα!!!

Με εκτίμηση,
Phantom

Φίλε Φαντομά,

1. Ο υπολογιστής σου, εφόσον βέβαια δεν του κάνεις κανένα crash τεστ, προβλέπεται να αντέξει καταπόνηση στα πλήκτρα του και το ποντικάκι του για αρκετό καιρό. Μάλλον δεν χρειάζεται να αλλάξεις την οθόνη σου εκτός, βέβαια, και δεν "ανεβάζει" καμία αξιοπρεπή ανάλυση (π.χ. 800x600 στα Windows). Διαφορετικά, καλό θα ήταν να πάρεις μία 15άρα να κάνεις τη δουλειά σου.



2. Το BIOS σου σε πληροφορεί ότι έχεις έναν απλό αυθεντικό Intel Pentium (το P54C σημαίνει "απλός Intel Pentium").

3. Αν ένα CD-R είναι άμεση ανάγκη για εσένα, τότε αξίζει να το πάρεις τώρα, γιατί τα DVD-R, όταν εμφανισθούν στην αγορά, θα είναι λίγο... απλησίαστα (όπως γίνεται πάντα, άλλωστε). Πρέπει να γνωρίζεις, όμως, ότι δεν θα έχεις τη δυνατότητα να αντιγράψεις DVD δισκάκια.

4. Μπορείς να συνδέσεις την έξοδο της κάρτας ήχου στην είσοδο του στερεοφωνικού/ενισχυτή σου και να ακούς τη μουσική μέσω των ηχείων του. Την περίπτωση της σύνδεσης των ηχείων απευθείας στην κάρτα ήχου δεν την προτείνουμε, αφού -στη χειρότερη των περιπτώσεων- μπορεί να καεί η κάρτα σου ή -στην καλύτερη- να μην ακούσεις τίποτα. (Βλέπεις, ο ενισχυτής της κάρτας ήχου είναι αρκετά μικρός για να οδηγήσει ηχεία στερεοφωνικού.)

5. Καλή και εύκολη γλώσσα προγραμματισμού για Windows είναι η Visual Basic.

ΥΓ. 1: Μα καλά, πώς μας διέφυγες την πρώτη φορά που έγραψες;

ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ, ΑΥΤΗ Η VESA;

Αγαπητό περιοδικό,
Συγχαρητήρια για την καταπληκτική ύλη σου.

Εχω ένα 486DX/40MHz, 8MB RAM, 450MB HDD, CD-ROM 16x. Το πρόβλημα είναι ορισμένα παιχνίδια όπως το Ripper και το Under a Killing Moon που δεν τρέ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

χουν, επειδή δεν υπάρχει VESA driver. Η VESA είναι εξάρτημα της κάρτας γραφικών, δηλαδή hardware, ή ένα αρχείο που απλά δεν διαθέτω και, αν είναι hardware, τότε τα SWAT, Phantasmagoria και Gabriel Knight2 πώς ξεπερνούν αυτή την απαίτηση; Τι με συμβουλεύετε να κάνω; Αν πρόκειται για software, από πού μπορώ να το προμηθευτώ;

Ευχαριστώ για τη βοήθεια.

Φιλικά,

Σωτήρης Ηλιάδης

ΥΓ.: Eva grand prix αλά Pixel θα είναι ό,τι πρέπει. Κανονίστε το, η επιτυχία είναι σίγουρη!!!

▼ Φίλε Σωτήρη,

Η VESA είναι ένα standard για το υποσύστημα γραφικών, το οποίο ορίζει συγκεκριμένες αναλύσεις με ορισμένο βάθος χρώματος. Οι περισσότερες κάρτες που κυκλοφορούν σήμερα είναι συμβατές με VESA, αλλά μερικές από αυτές απαιτούν κάποιον driver για να την ενεργοποιούν. Με software, επίσης, πολλές κάρτες γίνονται VESA 2.0 συμβατές, ώστε να υποστηρίζονται από όλα τα παιχνίδια. Το software αυτό μπορείς να προμηθευτείς από το Internet ή, αν δεν έχεις Internet, να ζητήσεις από ένα κατάστημα καινούριους drivers για την κάρτα σου.

Υ.Γ.: Το κανονίσαμε και το τελειώσαμε κιόλας! Είδες ταχύτητα;

PC ΓΙΑ... ΠΛΕΙΣΤΗΡΙΑΣΜΟ

Αγαπητό PC Master, Είμαι εγώ που σας έκανα ποδαρικό στη στήλη για το '97 (ο οικολόγος, remember;). Ξέρεις τώρα, congratulations, keep up the good work, κ(αι). ά(στα να πάνε). Και περνώ στο βραστό (γιατί το ψητό έγινε σούπα).

Εχω ακόμη εκείνο το ηρωικό 486/100 που μου το ζητάνε τρεις αντικέρ ως συλλεκτικό κομμάτι, 8MB RAM, 170MB HD (το σύμπαν έχεις;), 14" monitor Cheer, Cirrus Logic GL-5429 1MB, CD-ROM 4x, Windows 95 και τα παρακάτω ερωτήματα:

1. Τα Windows 95 αναγνωρίζουν το CD-ROM μου σωστά ως Philips CM207 και 4x speed (να 'ναι καλά). Οταν κάνω "Restart in MS-DOS mode" (μόνο τότε φορτώνει τους οδηγούς των συσκευών, σε normal mode αναλαμβάνει το plug'n'play), οι οδηγοί του το δηλώνουν ως 2x. Υπάρχει τρόπος να δηλώνεται ως 4x speed στο DOS;

2. Είναι αλήθεια ότι ύστερα από κάποιο αριθμό αντιγράφων μειώνεται η ταχύτητα εκτέλεσης αντιτύπων προγραμμάτων; (Δηλαδή, από το πρωτότυπο να αντιγράψεις, από την αντιγραφή να ξαναντιγράψεις και στην τρίτη ή τέταρτη αντιγραφή να τρέχει πιο αργά το πρόγραμμα.)

3. Υπάρχει τρόπος να βγάλω τον Internet Explorer από τον σκληρό μου; Μπήκε μαζί με τα Windows 95, χωρίς να με ρωτήσει. (Ο αναιδέστατος! Κατάλαβες! Και κατηγορούν τη νεολαία ότι είμαστε αγενείς και όλα τα σχετικά.) Και επειδή στον χαώδη σκληρό μου κάθε byte είναι πολύτιμο, θέλω να τον στείλω πίσω στο "δημιουργό" του. (Τι κρίμα που η Microsoft δεν δέχεται επιστροφές!) Σημειωτέον ότι στο Add/Remove Programs δεν υπάρχει πουθενά ανάλογη επιλογή.

4. Πώς μπορώ να βγάλω το DirectX 2.0 από τον σκληρό μου; (Μη μου απαντήσεις "σβήνοντάς το". Αναλυτικά πράγματα.)

Αυτά, και ολίγην από τζατζίκι. Sorry για το μεγάλο γράμμα, αλλά αν δεις τι τσεκούρωσα προτού το στείλω, θα πάθεις.

Ορεβουάρ! (Πώς το speakάρω το γαλλικόν...)

Αντώνης από Θεσσαλονίκη

ΥΓ. 1: Ζήτω η Θεσσαλονίκη!!!

ΥΓ. 2: Ζήτω ο Γιώτης!!! (το γυράδικο)

ΥΓ. 3: Και για να το δημοσιεύσεις, ένα μικρό tip-άκι: Στο Need for Speed II, δώσε snowtruck και θα οδηγείς φορτηγό για χιόνια Mercedes.



▼ Φίλε Αντώνη,

1. Το πρόβλημα που αναφέρεις δεν είναι λογικό να συμβαίνει, αφού το CD-ROM δεν εξαρτάται από κανέναν οδηγό για να δουλέψει στη μέγιστη ταχύτητά του. Το σίγουρο είναι ότι τα Windows χρησιμοποιούν έναν generic οδηγό, ίδιο για όλα τα IDE CD-ROMs. Μπορείς, πάντως, να δοκιμάσεις να εγκαταστήσεις κάποια καινούρια έκδοση των οδηγών από το site της Philips (http://www.philips.com/) ή από το κατάστημα από το οποίο έκανες την αγορά.

2. Οχι, βέβαια. Τα ίδια δεδομένα υπάρχουν στο πρωτότυπο, τα ίδια και στο backup. Είναι βέβαιο ότι αυτός είναι ο λόγος που γίνεται η αντιγραφή(!).

3. Αφού δεν υπάρχει ο Internet Explorer στο Add/Remove Programs, θα πρέπει να τον βάλεις. Κάνε, δηλαδή, την εγκατάσταση ακόμη μία φορά, έτσι ώστε να μπορέσεις να τον απεγκαταστήσεις στη συνέχεια.

4. Σχεδόν με τον ίδιο τρόπο βγάζεις και το DirectX. Τρέχοντας το εκάστοτε DXSETUP.EXE, σου δίνεται η δυνατότητα να κάνεις "Restore Windows drivers".

Το κακό, όμως, εδώ είναι ότι μπορεί να παραμείνουν αρκετά άχρηστα αρχεία στον σκληρό δίσκο.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ, ΑΦΙΣΕΣ & REVIEWS

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες και πρέπει να σου πω πως είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά του χώρου. Καλύτερα, όμως, να αφήσω τις σάλτσες και να μπω στο ψητό. Είμαι κάτοχος ενός 486DX4/100MHz με 16MB RAM, 850MB HDD και CD-ROM 4x και περνώ στις ερωτήσεις μου:

1. Αντιμετωπίζω ένα σοβαρό πρόβλημα με το CD-ROM μου. Βάζω το CD μέσα και, όταν πάω να κάνω DIR, μου λέει πως δεν υπάρχει CD μέσα στο CD-ROM. Τι νομίζεις ότι φταίει; (Σίγουρα δεν φταίει το CD-ROM, γιατί το καθαρίζω συχνά.)

2. Οταν πάω να κάνω install στο Green Portal μου βγάζει το μήνυμα "Unexpected Error: quiting". Τι να κάνω;

3. Σε παλαιότερο τεύχος λες πως οι Cyrix επεξεργαστές είναι πολύ καλοί, αν συνδυαστούν με την κατάλληλη motherboard. Πρότεινέ μου την κατάλληλη για έναν Cyrix MMX/200.

4. Στον σκληρό δίσκο μου συμβαίνει κάτι φοβερά παράξενο: μικραίνει μέρα με τη μέρα χωρίς να γράφω τίποτα. Τι να κάνω;

ΥΓ. 1: Να μπει αφίσα του παιχνιδιού που είναι στο Special Review, όπως έκανε παλιά το "Pixel".

ΥΓ. 2: Γιατί δεν κάνετε re-



view σε όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν (π.χ., X-men Children of the Atom, Virtual Fighter 2 και τόσα άλλα);

Μιχάλης Σιδηρόπουλος

Φίλε Μιχάλη,

1. Αν και δεν μας δίνεις αρκετές πληροφορίες, το πρόβλημά σου μάλλον είναι το ότι δεν φορτώνεται ο οδηγός (driver) του CD-ROM. Αυτό μπορεί να διορθωθεί εύκολα αν τον εγκαταστήσεις από τη δισκέτα του CD-ROM. Αν το πρόβλημα δεν διορθωθεί, πρέπει να πας το μηχάνημά σου σε κάποιον τεχνικό να το κοιτάξει.

2. Δεν μπορούμε να σε βοηθήσουμε, γιατί δεν μας δίνεις αρκετές πληροφορίες για το σημείο στο οποίο κολλούσε η εγκατάσταση.

3. Δεν μπορώ από τη στήλη της Αλληλογραφίας να σου προτείνω motherboard. Το μόνο που μπορώ να κάνω είναι να σου πω ότι η λίστα με τις συμβατές motherboards, στις οποίες έχουν τεσταριστεί οι Cyrix επεξεργαστές, συνεχώς μεγαλώνει.

4. Κάνε boot από μία καθαρή δισκέτα και τρέξε ένα antivirus. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να έχει ιό. Αν δεν έχει ιό, κάνε ένα scandisk.

ΥΓ. 1: Ολο απαιτήσεις είστε. Μάλλον σας έχουμε κακομάθει. Δεν σας φτάνουν οι φωτογραφίες, το εξώφυλλο και τα screen shots στο CD του περιοδικού που τους αφιερώνουμε;

ΥΓ. 2: Προσπαθούμε κάθε μήνα να κάνουμε όσο το δυνατόν περισσότερες παρουσιάσεις. Πιστεύω ότι είναι κατανοητό το γεγονός ότι δεν μπορούμε να συμπεριλαμβάνουμε τα πάντα, άρα αναγκαστικά κάποια παιχνίδια μένουν απέξω.

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ... ΠΑΡΕΕΣ

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας πολύ παλιός αναγνώστης σου, από τότε που είχες τις μυθικές δισκέτες. Τότε είχα έναν 486DX4/100, καλό για τις μέρες του. Τώρα έχω έναν Pentium 166MMX, 32MB RAM, 850MB HDD, modem 33.600 external, CD-ROM 8x, SoundBlaster Pro 16, 100W speaker καθώς και μικρόφωνο, έπειτα από αναβάθμιση. Ημουν λίγο καιρό στο Internet και γνώρισα μερικούς "καλούς" hackers, οι οποίοι μου εξήγησαν κάποια "καλά" πράγματα γενικά για τους Η/Υ.

1. Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν σκληρό δίσκο (ο δικός μου είναι seagate) από 2.5GB και πάνω.

2. Επειδή έχω κάποια προγράμματα, τα οποία έχω πληρώσει "χρυσά" (MS Office, Windows 95), θα ήθελα να μου πείτε -όχι μόνο σε μένα- τι μπορώ να κάνω για το αγωνιώδες -για τους άλλους- έτος 2000 και συνάμα μπελά για τους Η/Υ. Υπάρχει κίνδυνος να λήξουν τα προγράμματά μου από πλευράς ημερομηνίας;

3. Επειδή είμαι ένας strategy gamer, αφού έχω μηδενίσει Red Alert, War 2, Civ2, Capitalism, ελπίζω στην αγορά του Conquest Earth ή Dark Reign: The Future of War. Ποιο μου συστήνεις;

4. Προτείνω στο περιοδικό σας μία στήλη, την οποία να ονομάσετε "PC First Look", για τα πρωτοεμφανιζόμενα παιχνίδια του μήνα.

5. Ποιο CD-ROM να πάρω; (Μήπως να περιμένω τα DVD ROMs;)



ΥΓ.: Ελπίζω να μη σας κούρασα.
Σας ευχαριστώ και περιμένω απάντηση.
See U Again.
Φιλικά,
Ανδρέας

▼ Φίλε Ανδρέα,
Καλό το Internet, καλή η "παρέα" με τους hackers, καλό επίσης το να μαθαίνεις καινούρια πράγματα, αλλά πρόσεχε πού και πώς τα χρησιμοποιείς, ώστε να μη βρεις τον μπελά σου.

Σχετικά με τις ερωτήσεις σου, τώρα:

1. Δεν θα σου προτείνουμε συγκεκριμένη μάρκα, αλλά θα σου επισημάνουμε να προσέξεις να υποστηρίζει Ultra DMA33, έστω και αν αυτό δεν συμβαίνει με τη motherboard που διαθέτεις. Η διαφορά ως προς την ταχύτητα υπερκαλύπτει τη διαφορά της τιμής.

2. Δεν χρειάζεται να ανησυχείς για το 2000. Ευτυχώς, οι προγραμματιστές της Microsoft δούλεψαν σωστά και τα λειτουργικά μας συστήματα δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα με την αλλαγή της χιλιετίας. (Καλά ντε, μη γελάτε όλοι μαζί!)

3. Το τρίτο είναι, μάλλον, το καλύτερο απ' όλα.

4. Την ονομάσαμε "PC Spy". Πειράζει;

5. Οπως ξέρεις, δεν είναι δυνατό να προτείνουμε μάρκα ή μοντέλο, λόγω της θέσης μας (ανώτερα κυβερνητικά στελέχη της Ζουαζιλάνδης). Πάντως, μεταξύ CD-ROM και DVD-ROM θα προτείναμε το δεύτερο, διότι προσφέρει περισσότερα χαρακτηριστικά και λειτουργίες. Εχε κατά νου, όμως, ότι, επειδή είναι ακόμα αρχή, οι τιμές στα DVDs θα είναι λίγο... τσιμπημένες.

ΔΕΚΑΤΕΤΡΑΧΡΟΝΟΣ & ΛΑΚΩΝΙΚΟΣ

Λατρευτό PC Master, Συγχαρητήρια για την πολύ πλούσια ύλη σου, το πολύ καλό συνοδευτικό CD σου, τους πολύ καλούς συντάκτες σου και, τελευταίο και σημαντικότερο, τη συνεχή βελτίωση του περιεχομένου. Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά. Από την πρώτη φορά που σε έπιασα στα χέρια μου -στο τεύχος 63- εντυπωσιάστηκα. Κατάλαβα τη διαφορά σου από τα άλλα περιοδικά και από τότε σε διαβάζω ανελλιπώς. Είμαι 14 ετών και διαθέτω έναν Pentium στα 75, 16MB EDO RAM, SB Pro, monitor 15", ένα καλό 4x CD-ROM και έναν σκληρό δίσκο 1.2GB. Ας περάσω, όμως, στις ερωτήσεις μου:

1. Μόλις ανοίγω τον υπολογιστή μου, γράφει ότι έχω έναν Pentium-S 75. Τι σημαίνει αυτό το "-S"; Γιατί, μόλις τρέχω ένα πρόγραμμα PKUNZIP, μου λέει ότι έχω 486 και γιατί αλλού για σκέτο Pentium; Μήπως μπορείς να με βοηθήσεις να καταλάβω τι έχω;

2. Γιατί, μόλις πατάω F8 και πάω στο "Previous version of MS-DOS", το συγκεκριμένο DOS πάει πάρα πολύ αργά και ιδιαίτερα όταν διαγράφω και αντιγράφω αρχεία;

3. Το Defrag των Win95 τι επιπτώσεις έχει στα αρχεία; Μπορούν να χαθούν αρχεία που θέλω (π.χ. στα Games);

4. Ενας αναγνώστης ζήτησε μία εκπομπή από εσάς στην τηλεόραση και του απαντήσατε ότι, αν και άλλοι αναγνώστες το ζητήσουν, θα το λάβετε σοβαρά

υπόψη. Λοιπόν, εγώ είμαι ένας από αυτούς και παροτρύνω όλους τους αναγνώστες του "PC Master" να συμφωνήσουν και να στείλουν τα γράμματά τους.

5. Γιατί δεν έχει γίνει παρουσίαση των πολύ καλών, διασκεδαστικών και πρωτότυπων Neverhood Chronicles και Little Thingies;

6. Αν γίνεται, να γράψετε όλα τα cheat codes των προηγούμενων τευχών και να τα βάλετε σε ένα CD ή, ακόμα καλύτερα, να αφιερώσετε ένα CD σε cheat codes και να βάλετε μέσα όσα μπορείτε να βρείτε.

7. Γιατί το πλήκτρο Print Screen δεν κάνει τίποτα στον υπολογιστή μου; (Έχω εκτυπωτή.) Γιατί σε ορισμένα DOOM-Clones παιχνίδια το πλήκτρο F12 κάνει capture τις εικόνες (π.χ., Shadow Warrior, Duke Nukem 3D); Πώς μπορώ κάποιες εικόνες να τις βάλω στην κεντρική οθόνη των Win95;

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το τεράστιο γράμμα.

ΥΓ. 2: Πέφτω στα πόδια σας για δημοσίευση ή αν μου απαντούσατε με οποιονδήποτε τρόπο. Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και θα στεναχωρηθώ και θα δυσαρεστηθώ πολύ αν δεν μου απαντήσετε.

ΥΓ. 3: Duke Nukem 3D > Quake

ΥΓ. 4: Με απερίγραπτη εκτίμηση, Παναγιώτης.

ΥΓ. 5: Συμφωνώ με τον αναγνώστη Δημήτρη Μπάτη ότι στα adventures δεν χρειάζεται να υπάρχει τεχνολογία αλλά gameplay.

ΥΓ. 6: Ξανά συγγνώμη και συγχαρητήρια.

▼ Φίλε Παναγιώτη,

1. Δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας. Ο επεξεργαστής σου είναι ένας αυθεντικότατος Intel Pentium. Το PKUNZIP που τον αναγνωρίζει ως 486 απλώς είναι μία παλαιότερη έκδοση.

2. Επειδή, προφανώς, δεν φορτώνει κάποιο cache δίσκου (SMARTDRV). Δοκίμασε να προσθέσεις την ακόλουθη γραμμή στην αρχή του αρχείου AUTOEXEC.BAT (όταν είσαι στο Previous Version): "LH SMARTDRV.EXE".

3. Η μόνη επίπτωση του Defrag στο δίσκο σου είναι το ότι τον ανασυγκροτεί, ώστε να δουλεύει πιο γρήγορα και να έχει όλο τον ελεύθερο χώρο του στο τέλος. Δεν τίθεται θέμα απώλειας αρχείων, παρά μόνο στην περίπτωση διακοπής ρεύματος κατά τη διαδικασία του Defrag.

4. Αισίως, αυτόν το μήνα, φθάσαμε στις δύο ψήφους υπέρ της τηλεοπτικής εκπομπής. Μάλλον πρέπει να αρχίσουμε να το σκεφτόμαστε σοβαρότερα.

5. Γιατί δεν κάνεις εσύ μία παρουσίασή τους για τη στήλη "Reviews αναγνωστών";

6. Ενδιαφέρουσα η πρόταση. Θα τη μελετήσουμε. (Ελπίζω ο πολυχρονεμένος εκδότης μας να μη διάβασε αυτή τη σελίδα του περιοδικού.)

7. Το πλήκτρο Print Screen, όταν το χρησιμοποιείς μέσα από τα Windows 95 (ή σε παράθυρο DOS που έχεις ανοίξει από τα Windows 95), δεν τυπώνει στον εκτυπωτή, αλλά μεταφέρει αυτό που βλέπεις στην οθόνη σου στο clipboard. Εσύ μετά μπορείς να επεξεργαστείς ή να σώσεις τη συγκεκριμένη εικόνα με τη βοήθεια ενός προγράμματος ζωγραφικής - να κάνεις, δηλαδή, capture τα περιεχόμενα της οθόνης. Την εικόνα αυτή τώρα, αν τη σώσεις σε format .BMP, μπορείς να την κάνεις wallpaper, ώστε να εμφανίζεται σαν φόντο στα Windows. Για να το πετύχεις αυτό, κάνεις δεξί κλικ σε ένα άδειο σημείο του desktop, επιλέγεις Properties (Ιδιότητες) και στο πεδίο wallpaper δηλώνεις το αρχείο που μόλις έσωσες.

CYRIX ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την υπέροχη ύλη του περιοδικού. Προσωπικά, θεωρώ ότι το "PC Master" είναι ένα από τα καλύτερα και πληρέστερα περιοδικά για τα ελληνικά δεδομένα στο χώρο των Η/Υ (εκπληκτική ιδέα το Street Test). Θα ήθελα να αναφερθώ σε δύο θέματα:

1. Η λύση για τους κατόχους Cyrix (είμαι και εγώ ένας από αυτούς), ούτως ώστε τα Windows να τους αναγνωρίζουν ως Pentium, είναι το utility 6x86cfg3tl (1.123KB), το οποίο κατέβασα από το Internet. (Αναφέρομαι σε σχετικό ερώτημα αναγνώστη σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού.)

2. Μία motherboard με δύο υποδοχές για CPU είναι καλύτερη από τις απλές; Και, επιπλέον, αν σε μία τέτοια τοποθετηθούν δύο επεξεργαστές (π.χ., στα 133MHz), θα είναι ταχύτερη από μία άλλου τύπου, στην οποία έχει τοποθετηθεί ένας στα 200;

Φιλικά,
Μιχάλης

Φίλε Μιχάλη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Το utility βρίσκεται στο ftp://ftp.cyberhighway.net/users/d/dragone/utils/6x86cfg3tl.exe . Δεν μπορούμε, πάντως, να το συστήσουμε επίσημα ή να το συμπεριλάβουμε στο CD, καθώς δεν προέρχεται από την ίδια την κατασκευάστρια εταιρία και δεν θα θέλαμε να φέρουμε ευθύνη για προβλήματα που ίσως παρουσιαστούν.

2. Για να μπορέσεις να αξιοποιήσεις μία motherboard με δύο ή περισσότερους επεξεργαστές, πρέπει να έχεις και ένα λειτουργικό σύστημα που να υποστηρίζει αυτή την αρχιτεκτονική.

Μέχρι στιγμής, το μόνο λειτουργικό για PC με αυτή τη δυνατότητα είναι τα Windows NT.

Σχετικά με τη σύγκριση ανάμεσα σε 2x133 και έναν 200άρη, μάλλον ο διπλός Pentium θα είναι πιο γρήγορος (πάντα κάτω από το συγκεκριμένο περιβάλλον). ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.

Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φαντασθεί.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GOBLIINS 2

Σε έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων, με κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, λάμβανε χώρα η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Gobliiins (με τρία i γιατί οι πρωταγωνιστές ήταν 3!). Αν και οι χαρακτήρες μειώθηκαν κατά έναν, όλα τα υπόλοιπα παρέμειναν, με αποκορύφωμα τους πιο τρελούς γρίφους που είδατε ποτέ.

Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs Ultima έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.

Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

THE DIG



Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

THE 11th HOUR



Το sequel του 7th Guest ήταν ένα μακάβριο puzzle solving game, το οποίο διέθετε καλύτερα γραφικά, δυσκολότερους αλλά όχι εκνευριστικούς γρίφους και εθιστικό gameplay. Μολονότι δεν έφερε αξιοσημείωτες αλλαγές σε σχέση με τον προηγούμενο τίτλο, κατόρθωνε να αναπαραγάγει πιστά το κλίμα του.

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK NEMESIS



Βασίζεται σε ένα από τα παλαιότερα games, καθώς ο Zork εμφανίστηκε για πρώτη φορά σε ένα text adventure των 70's. Το Zork Nemesis διέθετε εκπληκτικά γραφικά πλήρους περιστροφής (360 μοιρών), τρομακτικό ήχο και gameplay που καθήλωνε τον παίκτη για πάρα πολλές ώρες. Οπως λένε και για τις ταινίες, αποθεώθηκε από κοινό και κριτικούς.
Παρουσίαση: Ιούν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ACTION

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER

Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

KING'S QUEST

Το μακρινό 1980 η τότε άγνωστη Roberta Williams ίδρυσε μαζί με το σύζυγό της, Ken, την On-line Systems, η οποία αργότερα μετονομάστηκε σε Sierra Online. Το 1984 η Sierra παρουσίασε έναν τίτλο που έμελλε να αλλάξει τη ζωή της Roberta, το μέγεθος της εταιρίας και την πορεία της ηλεκτρονικής διασκέδασης: το King's Quest. Σε αυτόν τον πρώτο τίτλο βασίστηκε η εμπορικότερη και μακροβιότερη σειρά computer games. Τρία εκατομμύρια αντίτυπα και δεκατρία χρόνια συνεχούς επιτυχίας αποτελούν ένα αξεπέραστο ρεκόρ.

The King's Quest Series

KING'S QUEST I: Quest for the Crown

Ηταν το πρώτο 3D graphics adventure, το οποίο καθιέρωσε ένα είδος που αντέγραψαν όλοι. Με τα "προϊστορικά" για τα σημερινά δεδομένα VGA γραφικά του, καθιστούσε το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών προσιτό σε όλους. Σε αυτόν τον πρώτο τίτλο αναλαμβάνετε το ρόλο του θρυλικού πλέον Sir Graham και πρέπει να βρείτε τους τρεις θησαυρούς του Daventry. Μόλις τα καταφέρετε, ανακηρύσσεστε βασιλιάς και η δυναστεία σας αρχίζει.

KING'S QUEST II: Romancing the Throne

Ο βασιλιάς πλέον Sir Graham έχει μόνο μία επιθυμία: μία βασιλική σύζυγο. Ταξιδεύει σε μια μακρινή χώρα, την βρίσκει και την κάνει δική του. Χωρίς σημαντικές αλλαγές στα γραφικά και το σύστημα χειρισμού (δεν χρειαζόταν άλλωστε), το δεύτερο μέρος της σειράς περιλαμβάνει και ήχο (από το PC speaker βέβαια, αλλά πάντως ήχο).

KING'S QUEST III: To Heir is Human

Ο πρίγκιπας Alexander, γιος του βασιλιά Graham, αιχμαλωτίζεται από τον κακό μάγο Manannan και προσπαθεί να ξεφύγει για να επιστρέψει στο Daventry. Τα κάπως καλύτερα γραφικά, οι λογικοί (αν και κατά τι δυσκολότεροι) γρίφοι και, βέβαια, η υπογραφή της Williams συνθέτουν ακόμη έναν επιτυχημένο τίτλο.

KING'S QUEST IV: The Perils of Rosella

Από τα καλύτερα της σειράς. Ο βασιλιάς Graham αρρωσταίνει και η πριγκίπισσα Rosella αναζητά το μαγικό φρούτο που θα τον θεραπεύσει. Τα αισθητά καλύτερα γραφικά, η πλήρης εκμετάλλευση των νέων καρτών ήχου, το ικανοποιητικό storyline και οι αρκετές καινοτομίες (π.χ. εναλλαγή μέρας - νύχτας) χάρισαν στον τίτλο το βραβείο των κατασκευαστών software του 1989. Ενα από τα πρώτα παιχνίδια με θηλυκό πρωταγωνιστή.

KING'S QUEST V: Absence Make the Heart Go Yonder

Ο King Graham πρωταγωνιστεί για μία ακόμη φορά στην πέμπτη συνέχεια της δημοφιλούς σειράς με σκοπό να βρει την οικογένεια και το κάστρο του, που ο κακός μάγος Mordack έκλεισε σε μία μποτίλια! Σε αυτό το ταξίδι του συνοδεύεται από τον Cedric, μία φλύαρη κουκουβάγια. Ανανεωμένο, το πρώτο με το SC1 (object oriented) user interface της εταιρίας, με εξαιρετικά γραφικά και ψηφιακές ομιλίες, ανήκε στη νεότερη γενιά adventure games.

KING'S QUEST VI: Heir Today, Gone Tomorrow

Από τα καλύτερα adventures της Sierra. Με λεπτομερειακό storyline όπου, κατά τη συνήθεια της Roberta, αναμειγνύονται πολλά παραδοσιακά παραμύθια, διέθετε καταπληκτικά γραφικά και αξεπέραστο ήχο. Ο πρίγκιπας Alexander ταξιδεύει σε τέσσερα μακρινά νησιά για να βρει την αγαπημένη του πριγκίπισσα Cassima.

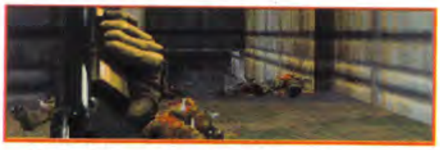
KING'S QUEST VII: The Princeless Bride



Στην έβδομη και τελευταία μέχρι στιγμής συνέχεια αναλαμβάνετε από κοινού με την πριγκίπισσα Rosella και τη μητέρα της, βασίλισσα Valanice, να νικήσετε άλλη μία κακιά μάγισσα που ονομάζεται Malicia, σώζοντας το βασίλειο του Eldritch. Υποστηρίζεται η δυνατότητα να παίζετε και με τους δύο χαρακτήρες. Πλουσιότατο soundtrack με περισσότερες από 100 μελωδίες, ψηφιοποιημένοι ηθοποιοί και καταπληκτικά γραφικά καταγράφονται στα "υπέρ" του. Η σειρά δεν τελειώνει εδώ, καθώς αναμένεται από στιγμή σε στιγμή το όγδοο μέρος της με τίτλο "The Mask of Eternity".

The Hall Of Fame

DOOM II



Η συνέχεια ενός από τα ιστορικότερα παιχνίδια των PCs προηγούνταν κατά ένα βήμα σε σχέση με το πρώτο μέρος. Περισσότερες και πιο καλοσχεδιασμένες πίστες, ατέλειωτη δράση, πολλά νέα όπλα και τέρατα ήταν τα βασικά χαρακτηριστικά του, ενώ παρέμενε εξίσου μακάβριο και αιμοσταγές. Τα υψηλά επίπεδα αδρεναλίνης συμβάδιζαν με εξίσου υψηλές βαθμολογίες.
Παρουσίαση: Δεκ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

MORTAL KOMBAT 2



Το sequel του Mortal Kombat όχι μόνο δεν αφαιρούσε τίποτα από τον πρώτο τίτλο, αντίθετα πρόσθετε τόσο πολλά που δεν προλάβαινες να τα μετρήσεις: διπλάσιους σε αριθμό παίκτες, περισσότερες κινήσεις, fatalities (αλλά και babalities και άλλες αστείες σκηνές), κρυφές πίστες και ένα σωρό άλλα. Ηταν βέβαια πολύ πιο βίαιο.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

CRUSADER: NO REMORSE

Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CYBERIA 2

Το sequel ενός παιχνιδιού που χαρακτηρίστηκε interactive movie είναι πολύ καλύτερο και μεγαλύτερο. Επιπλέον, διαθέτει κορυφαία γραφικά και πολλά υπο-παιχνίδια. Τα arcade χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τα adventure στοιχεία του θα σας καθηλώσουν.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά, πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν, εν έτει 1994, πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.
Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

TIE FIGHTER

Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται σε αυτό το sequel του θρυλικού X-Wing. Αναλαμβάνοντας δράση από την πλευρά των "κακών", θα πρέπει να φέρετε σε πέρας όλες τις αποστολές που θα σας ανατεθούν, κάτι όχι και τόσο δύσκολο, αφού ο χειρισμός των αεροσκαφών είναι πολύ καλός.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

APACHE LONGBOW

Ενας εξομοιωτής πολεμικού ελικόπτερου με πρωταγωνιστή το ομώνυμο "καμάρι" των Αμερικανών. Προσεγμένη εξομοίωση με καλά γραφικά και ήχο, κερδίζει πολλούς βαθμούς χάρη στο ρεαλισμό της.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 94%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο με σχεδόν όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

Το πάνθεον... των games

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II



Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

CIVILIZATION

Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER

Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής.



Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

FRAGILE ALLEGIANCE

Ενα εξαιρετικό strategy game που θύμιζε έντονα το παλιό, καλό Utopia. Αναλαμβάνετε, μέσω ενός λειτουργικού συστήματος χειρισμού, να αποικίσετε όσο περισσότερους αστεροειδείς μπορείτε, μαχόμενοι παράλληλα κατά των εξωγήινων και των ανταγωνιστών σας.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

SYNDICATE WARS

Το Syndicate ήταν το παιχνίδι που τάραξε τα νερά στο χώρο των strategy και το Syndicate Wars ακολούθησε επάξια τον πρόγονό του. Τεράστιες καταστροφές πολυώροφων κτιρίων αποτελούσαν το highlight του παιχνιδιού, ενώ τα γραφικά και ο ήχος ήταν τόσο βελτιωμένα που νόμιζε κανείς ότι πρόκειται για άλλο παιχνίδι.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 90%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους



WARCRAFT

Η Blizzard Entertainment πριν από πολλά χρόνια παρουσίασε το Warcraft. Ενα real-time παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο κυκλοφόρησε σε μια εποχή που ο όρος ήταν σχεδόν άγνωστος. Το Warcraft σημείωσε σημαντική απήχηση και κέρδισε αρκετά βραβεία, δίνοντας έτσι στην εταιρία το ερέθισμα να κυκλοφορήσει τη δεύτερη συνέχειά του, η οποία αποτέλεσε αποκάλυψη για την ηλεκτρονική διασκέδαση, σάρωσε κάθε βραβείο και παίζεται μανιωδώς μέχρι σήμερα. Η υπόθεση του original Warcraft με υπότιτλο "Orcs and Humans" βασιζόταν στην επιτυχημένη μέχρι σήμερα συνταγή: κατασκευή, επέκταση, μάχες, κυριαρχία σε πραγματικό χρόνο. Οι πρωτοφανείς για την εποχή του multiplayer δυνατότητες αποτελούν και το "κρυφό όπλο" της σειράς. Τα πολύ όμορφα VGA γραφικά και το εθιστικό gameplay του χάρισαν μία θέση στο πάνθεον των games.

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Αθήνα, Τηλ.: 6462900

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

EMPOWER
Λ. Αλεξάνδρας 31α, Αθήνα, Τηλ.: 6454868

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Αθήνα, Τηλ.: 5253353

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Αθήνα, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 26, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 23, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Αιγάλεω, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Αιγάλεω, Τηλ.: 5397071

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Αμπελόκηποι, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλάζα, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9598530 fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα, τηλ.: 9560789

PROXIMA
Ανδρομάχης 132, Τηλ.: 9577778, Fax: 9579295

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Καλλιθέα, Τηλ.: 9531817, fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Κηφισιά, Τηλ.: 6203929

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

ISOTECHNICA
Κ. Παλαιολόγου 63-65

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταινης 2 & Ταξιαρχών, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Μοσχάτο, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

ADACOM
Κρήτης 68-70, Τηλ.: 2796805, Fax: 2796805

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Νέα Ιωνία, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8, Ν.Κόσμος τηλ.: 9212121

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233,

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248, Περιστέρι, τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24, Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3, Τηλ.: 031-551184-7

NEW LOGIC
Εθνικής Αμύνης 38, Τηλ.: 031-2401100

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85, Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........



HTML στην πράξη

Ο πληρέστερος οδηγός με όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να δημιουργήσετε καταπληκτικές Web σελίδες. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΚΩΔ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ — ΤΙΜΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1.** ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — *Σελίδες 106* — 2.800
- **Α3.** ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — *Σελίδες 334* — 4.800
- **Α4.** ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — *Σελίδες 350* — 4.800
- **Α5.** ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ — *Σελίδες 384* — 6.200

WINDOWS

- **Β1.** WINDOWS 95 P. G. — *Σελίδες 350* — 3.500
- **Β2.** ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — *Σελίδες 248* — 5.200
- **Β3.** ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 160* — 3.900
- **Β4.** WINDOWS NT P. G. — *Σελίδες 442* — 3.500
- **Β5.** WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — *Σελίδες 1024* — 9.300
- **Β6.** WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 198* — 3.900
- **Β7.** ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — *Σελίδες 448* — 5.800
- **Β8.** Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 — *Σελίδες 736* — 8.800

DOS

- **Γ1.** ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — *Σελίδες 750* — 8.300
- **Γ2.** MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 192* — 3.900
- **Γ3.** MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — *Σελίδες 314* — 4.800

WORD PROCESSORS

- **Δ2.** ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — *Σελίδες 462* — 5.800
- **Δ3.** ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 — *Σελίδες 576* — 6.800
- **Δ4.** WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — *Σελίδες 300* — 4.800
- **Δ5.** WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 318* — 3.900
- **Δ6.** ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — *Σελίδες 216* — 3.500
- **Δ7.** ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 — *Σελίδες 304* — 4.200
- **Δ8.** WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — *Σελίδες 528* — 6.200

GRAPHICS & CAD

- **Ε1.** 3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 916* — 12.500
- **Ε2.** CORELDRAW! 7 — *Σελίδες 624* — 7.900
- **Ε3.** CORELDRAW! 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 384* — 4.600
- **Ε4.** ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — *Σελίδες 226* — 5.200
- **Ε5.** CORELDRAW! 6 — *Σελίδες 624* — 7.900
- **Ε6.** CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 344* — 3.900
- **Ε7.** ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 — *Σελίδες 356* — 5.900
- **Ε8.** AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 264* — 3.900
- **Ε9.** PHOTOSTYLER 2 — *Σελίδες 226* — 5.900
- **Ε10.** PHOTOSHOP 3 — *Σελίδες 244* — 5.200
- **Ε11.** 3D STUDIO 3 & 4 — *Σελίδες 750* — 9.300
- **Ε12.** ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 334* — 3.900
- **Ε13.** AUTOCAD 13 — *Σελίδες 448* — 6.200
- **Ε14.** 3D STUDIO MAX ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 264* — 4.200
- **Ε15.** AUTOCAD 14 — *Σελίδες 400* — 6.500
- **Ε16.** LIGHTWAVE 5.5 — *Σελίδες 120* — 3.200

SPREADSHEETS

- **Ζ1.** MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — *Σελίδες 248* — 3.500
- **Ζ2.** MICROSOFT EXCEL 97 — *Σελίδες 256* — 4.200
- **Ζ3.** EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — *Σελίδες 580* — 7.900
- **Ζ4.** EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — *Σελίδες 378* — 4.800
- **Ζ5.** EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — *Σελίδες 184* — 3.900

DATABASES

- **Η1.** MICROSOFT ACCESS 97 — *Σελίδες 276* — 4.600
- **Η2.** CLIPPER 5.2 — *Σελίδες 232* — 3.500
- **Η3.** SQL — Σελίδες 226 — 5.200
- **Η4.** DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — *Σελίδες 386* — 6.200

DTP

- **Θ1.** ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ — *Σελίδες 216* — 5.200
- **Θ2.** QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH — *Σελίδες 288* — 5.200
- **Θ3.** PAGEMAKER 5.0 — *Σελίδες 300* — 5.200

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

- **Ι1.** WEB.GUIDE — *Σελίδες 320* — 5.800
- **Ι2.** WORLD WIDE WEB DIRECTORY — *Σελίδες 520* — 9.300

B U S I N E S S

MARKETING & P.R

- **Π1.** ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — *Σελίδες 256* — 4.300
- **Π2.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — *Σελίδες 104* — 2.600
- **Π3.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — *Σελίδες 108* — 2.600
- **Π4.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — *Σελίδες 96* — 2.600
- **Π5.** MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — *Σελίδες 234* — 2.600
- **Π6.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — *Σελίδες 222* — 3.800

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1.** ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — *Σελίδες 104* — 2.400
- **Ρ2.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — *Σελίδες 104* — 2.600
- **Ρ3.** ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — *Σελίδες 96* — 2.600
- **Ρ4.** ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — *Σελίδες 200* — 3.800
- **Ρ5.** ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — *Σελίδες 302* — 4.800
- **Ρ6.** ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — *Σελίδες 342* — 4.800
- **Ρ7.** ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — *Σελίδες 384* — 8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1.** Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — *Σελίδες 232* — 3.800
- **Σ2.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — *Σελίδες 102* — 2.600
- **Σ3.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — *Σελίδες 100* — 2.600
- **Σ4.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — *Σελίδες 102* — 2.600
- **Σ5.** ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — *Σελίδες 208* — 3.800
- **Σ6.** ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — *Σελίδες 120* — 2.600
- **Σ7.** 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — *Σελίδες 280* — 3.800

MANAGEMENT

- **Τ1.** Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168 — 3.800
- **Τ2.** ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338 — 3.800
- **Τ3.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112 — 2.600
- **Τ4.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112 — 2.600
- **Τ5.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108 — 2.600
- **Τ6.** ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100 — 2.600



World Wide Web Directory

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
I3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET	3.000	Σελίδες 112
I4.	NETSCAPE NAVIGATOR	3.000	Σελίδες 112
I5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET	9.300	Σελίδες 640
I6.	INTERNET P. G.	3.500	Σελίδες 384
I7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.800	Σελίδες 340
I8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET	3.500	Σελίδες 160
I9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ (Συνοδεύεται από CD-ROM)	6.800	Σελίδες 400
I10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET	3.600	Σελίδες 224
I11.	WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	3.000	Σελίδες 136
I12.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML	3.000	Σελίδες 152
I13.	GRAPHICAL CLIENTS	3.000	Σελίδες 136
I14.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET	3.500	Σελίδες 120
I15.	WWW BROWSERS	3.000	Σελίδες 156
I16.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC	3.000	Σελίδες 122
I17.	ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW	3.000	Σελίδες 106
I18.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET	3.500	Σελίδες 152
I19.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP	3.000	Σελίδες 112
I20.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA	3.000	Σελίδες 120
I21.	MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω	3.000	Σελίδες 144
I22.	INTERNET EXPLORER	3.000	Σελίδες 112
I23.	INTERNET EXPLORER 4	3.300	Σελίδες 152

MULTIMEDIA

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
K1.	MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ	6.800	Σελίδες 396
K3.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA	3.600	Σελίδες 176
K4.	Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA (Συνοδεύεται από CD-ROM)	5.200	Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
A1.	NOVELL NETWARE 2.2	4.600	Σελίδες 324
A2.	INTRANETS	5.600	Σελίδες 394
A3.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ	3.600	Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
M1.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC (Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB)	7.900	Σελίδες 624
M2.	PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ	8.300	Σελίδες 846
M3.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3	6.200	Σελίδες 412
M4.	COBOL ANSI 85	6.800	Σελίδες 512
M5.	ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ	5.200	Σελίδες 214
M6.	PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ	6.800	Σελίδες 360
M7.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ	5.800	Σελίδες 350

UNIX

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
N1.	UNIX	8.300	Σελίδες 808
N2.	ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX	2.800	Σελίδες 120

ΔΙΑΦΟΡΑ

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
O1.	MICROSOFT OFFICE 97	5.200	Σελίδες 408
O2.	MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95	5.200	Σελίδες 312
O3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET	4.100	Σελίδες 364
O4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ	3.600	Σελίδες 278
O5.	NORTON UTILITIES	3.500	Σελίδες 412
O6.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ	6.800	Σελίδες 530
O7.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX	3.600	Σελίδες 182
O8.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS	4.000	Σελίδες 204
O9.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ	3.600	Σελίδες 232
O10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY	3.600	Σελίδες 188
O12.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH	5.100	Σελίδες 432

B U S I N E S S

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
T7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ	3.800	Σελίδες 224
T8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ	2.600	Σελίδες 96
T9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ	2.600	Σελίδες 100
T10.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ	2.600	Σελίδες 112
T11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	2.600	Σελίδες 102
T12.	PROJECT ΝΩΕ	3.800	Σελίδες 256
T13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ	2.600	Σελίδες 96
T14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	2.600	Σελίδες 88
T15.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ	3.800	Σελίδες 216
T16.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ	2.600	Σελίδες 150
T17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ	2.600	Σελίδες 100
T18.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ	2.600	Σελίδες 96
T19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	2.600	Σελίδες 112
T20.	MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ	4.800	Σελίδες 288
T21.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ	2.600	Σελίδες 98
T22.	ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ	2.600	Σελίδες 136
T23.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ	2.600	Σελίδες 100
T25.	ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	3.800	Σελίδες 264

Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

Κωδ.	Τίτλος	Τιμή	Σελίδες
Y1.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT	3.600	Σελίδες 424
Φ1.	ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	4.300	Σελίδες 212
Φ2.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ	9.900	Σελίδες 928
Φ3.	ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	3.800	Σελίδες 358
Φ4.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ	4.800	Σελίδες 360

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

S O F T W A R E

S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S2.	ASTROCHART Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S5.	VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0 Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5″	39.700
S6.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	5.000
S7.	SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	15.000
S8.	STOCK MANAGEMENT LIGHT Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	29.000
S9.	STOCK MANAGEMENT SUPER Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	49.000
S12.	Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S13.	Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S14.	ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
CD GOLD	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ	3.000
CD GOLD	Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ	3.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:........................ Δ.Ο.Υ.:..............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

☐ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ☐ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ VISA ☐

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ⎵⎵ ⎵⎵ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.